
SYBEX
SYBEX
P. MONSAUT
Amstrad®
464 PLUS
6128 PLUS
CPC 464
CPC 6128
Jeux d'action
plein de jeux amusants
à programmer soi-même

AMSTRAD

JEUX D'ACTION

Les programmes figurant dans ce livre, et éventuellement sur la disquette d'accompagnement, sont livrés sous forme source pour illustrer les sujets traités. Il n'est donné aucune garantie quant à leur fonctionnement une fois compilés, assemblés ou interprétés dans le cadre d'une utilisation professionnelle ou commerciale. La disquette en option n'est livrée que pour faciliter l'utilisation du livre en évitant une saisie des programmes. Ces programmes peuvent nécessiter des adaptations et modifications dépendant de la configuration utilisée.
Sybex ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des préjudices de quelque nature que ce soit pouvant résulter de l'utilisation de ces programmes.

Illustrations : Jean-François Penichoux

Tous les efforts ont été faits pour fournir dans ce livre une information complète et exacte. Néanmoins, SYBEX n'assume de responsabilités, ni pour son utilisation, ni pour les contrefaçons de brevets ou atteintes aux droits de tierces personnes qui pourraient résulter de cette utilisation.

ISBN 2-7361-0706-3

PIERRE MONSAUT





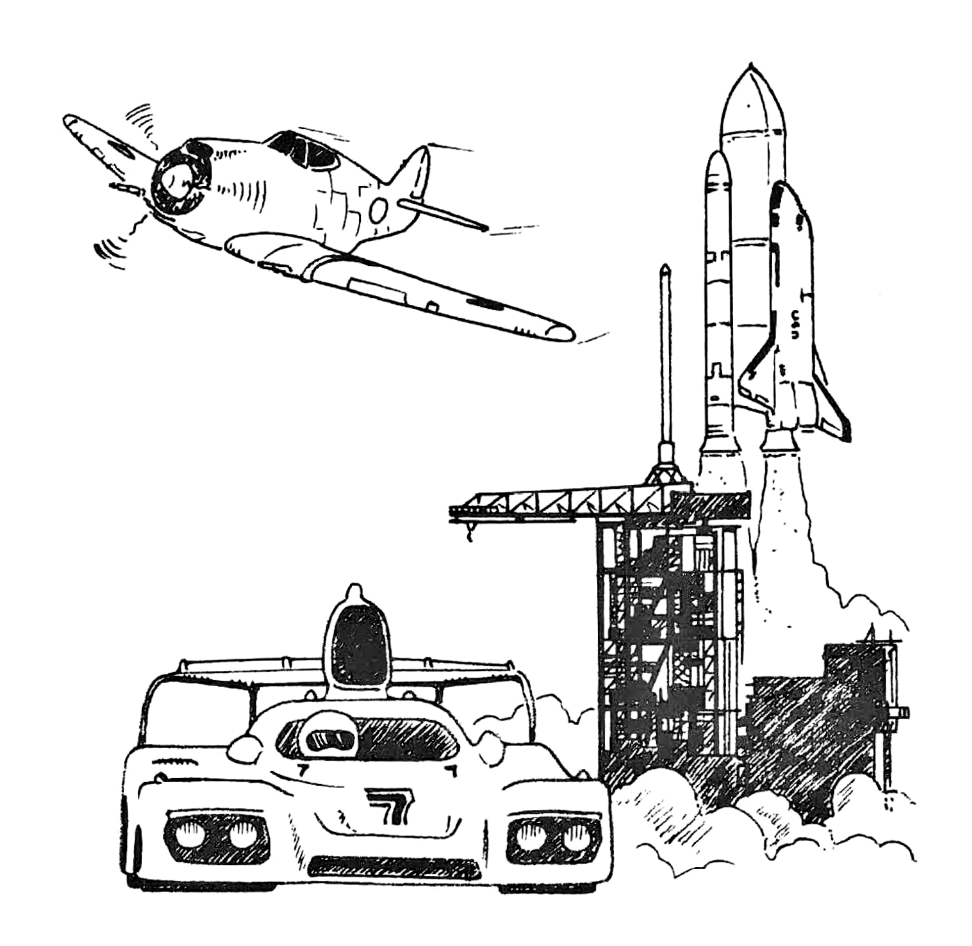
Paris • Berkeley • Düsseldorf • Londres

Table des matières

Avant-Propos

Les jeux présentés dans ce livre utilisent des fonctions propres à votre microordinateur : son, couleur, graphisme haute résolution, caractères graphiques définis par l'utilisateur, etc. Pour cette raison, ces programmes ne fonctionnent que sur l'Amstrad et sont difficilement adaptables à des matériels différents.

Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation qui vous seront très utiles pour développer vos propres programmes.



NOTES CONCERNANT LES PROGRAMMES

Les programmes doivent être tapés tels qu'ils sont reproduits. Ils doivent être enregistrés sur cassette (ou sur disquette) pour éviter d'avoir à les retaper à chaque utilisation. Utilisez pour cela l'instruction

SAVE " <nom> "

en remplaçant <nom> par le nom du programme à enregistrer.
Exemple : pour enregistrer le programme BLITZ, tapez

SAVE "BLITZ"

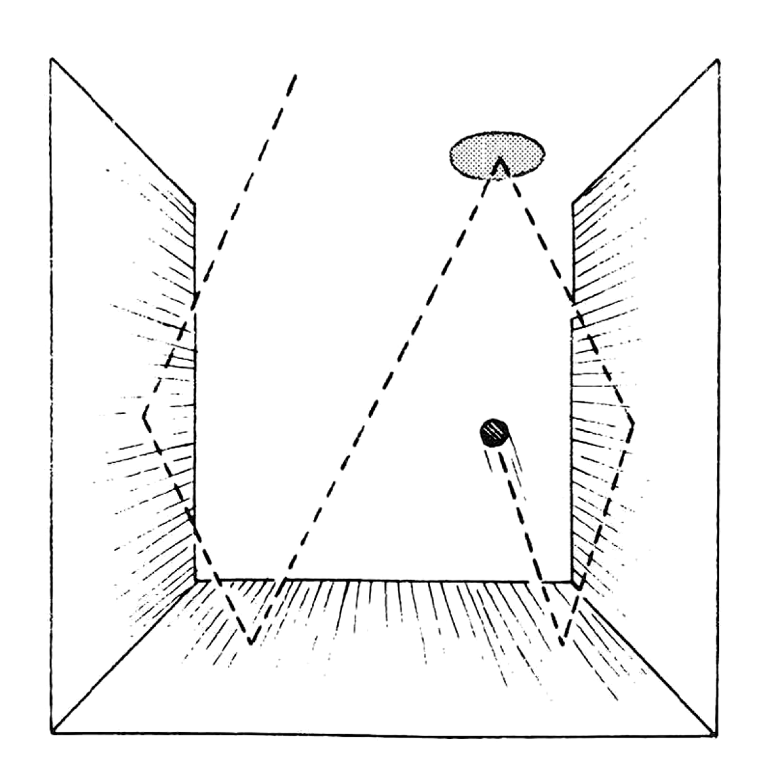
et pressez la touche ENTER après avoir appuyé sur les touches PLAY et REC du magnétophone. Pour recharger un programme, rembobinez la cassette jusqu'au début du programme et tapez LOAD " <nom> ". Si vous voulez, par exemple, recharger le programme BLITZ, tapez

LOAD "BLITZ"

et pressez la touche ENTER.

Afin de réduire au maximum les risques d'erreurs, les listings des programmes ont été reproduits par photographie. Si vos programmes ne fonctionnent pas, vérifiez-les attentivement en considérant plus particulièrement les points suivants :

— lignes oubliées,
— numéros de lignes erronés,
— erreurs de frappe (attention en particulier à ne pas confondre la lettre O et le chiffre 0 ou la lettre I et le chiffre 1).



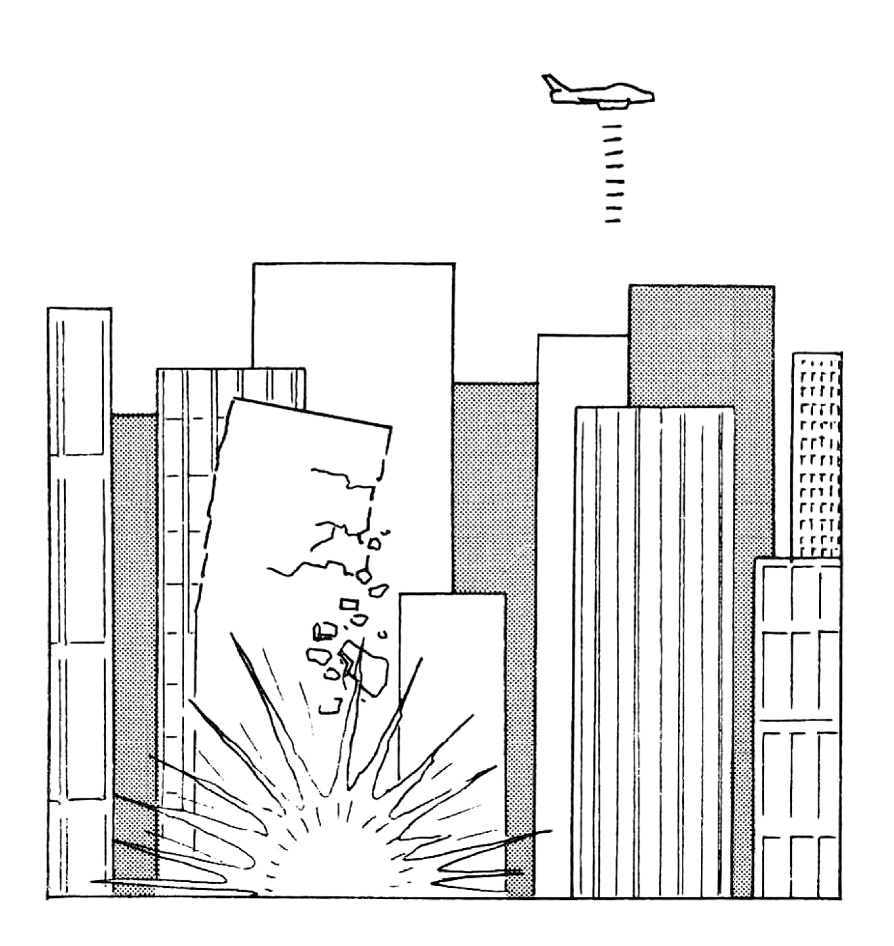
SQUASH

Grâce à votre ordinateur, vous pouvez jouer au squash assis dans un fauteuil. La raquette se déplace à l'aide du joystick ou des touches de contrôle du curseur et de la touche < COPY > . Vous disposez de dix balles que vous devez garder en jeu le plus longtemps possible. Chaque balle renvoyée rapporte un point.

```
10 REM **********
20 REM * SQUASH *
30 REM **********
40 GOSUB 630
50 GOTO 170
60 D=2*((JOY(0)=4)-(JOY(0)=8))
70 IF D<>0 THEN D0=D
80 IF JOY(0)=0 THEN D0=0
90 RX=RX+D0
100 RETURN
110 D$=INKEY$
120 D=2*((D$=F1$)-(D$=F2$))
130 IF D<>0 THEN D0=D
140 IF D$=ST$ THEN D0=0
150 RX=RX+D0
160 RETURN
170 LOCATE BX,BY
180 PEN 3
190 PRINT N$;
200 BX=BX+DX
210 BY=BY+DY
220 LOCATE BX,BY
```

```
230 PRINT B$;
240 IF BY=22 AND ABS(BX-RX-3)>1 THEN 350
250 IF BY=22 THEN S=S+1:PRINT S$;:DY=-DY
260 IF BY=2 THEN PRINT S$;:DY=-DY
270 IF BX=3 OR BX=38 THEN PRINT S$;:DX=-DX
280 ON JS GOSUB 60,110
290 IF RX<1 THEN RX=1
300 IF RX>34 THEN RX=34
310 PEN 4
320 LOCATE RX,RY
330 PRINT R$;
340 GOTO 170
350 NB=NB+1
360 IF NB=11 THEN 470
370 LOCATE BX,BY
380 PRINT N$;
390 FOR I=1 TO 3
400 PRINT S$;
410 FOR J=1 TO 400
420 NEXT J
430 NEXT I
440 DO=0
450 GOSUB 980
460 GOTO 170
470 LOCATE 14,6
480 PRINT "SCORE :";S;
490 IF S>R1 THEN R1=S
500 LOCATE 14,11
510 PRINT "RECORD :";R1;
520 LOCATE 14,16
530 PRINT "UNE AUTRE ?";
540 NB=0
550 S=0
560 D$=INKEY$
570 IF D$<>"" THEN 560
580 D$=INKEY$
590 IF D$="" THEN 580
600 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN 40
610 CLS
620 END
630 MODE 1
640 CLS
```

```
650 DEFINT A-Z
660 INK 1,24
670 INK 2,20
680 INK 3,8
690 INK 4,0
700 BORDER 19
710 PAPER 2
720 S$=CHR$(7)
730 LOCATE 12,11
740 PRINT "JOYSTICK (O ou N) ?";
750 D$=INKEY$
760 IF D$="" THEN 750
770 IF D$="O" OR D$="o" THEN JS=1 ELSE JS=2
780 CLS
790 SYMBOL 240,255,255,255
800 SYMBOL 241,24,126,126,255,255,126,126,24
810 SYMBOL 242,255,255,255,255,255,255,255,255
820 CB$=CHR$(242)
830 N$=CHR$(32)
840 PEN 1
850 FOR BX=2 TO 39
860 LOCATE BX,1
870 PRINT CB$;
880 NEXT BX
890 FOR BY=2 TO 22
900 LOCATE 2,BY
910 PRINT CB$;
920 LOCATE 39,BY
930 PRINT CB$;
940 NEXT BY
950 R$=N$+N$+CHR$(240)+CHR$(240)+CHR$(240)+N$+N$
960 B$=CHR$(241)
970 RX=17
980 RY=23
990 BY=22
1000 BX=INT(RND*30)+7
1010 DY=-1
1020 DX=(INT(RND*2)-0.5)*2
1030 F1$=CHR$(242)
1040 F2$=CHR$(243)
1050 ST$=CHR$(224)
1060 RETURN
```



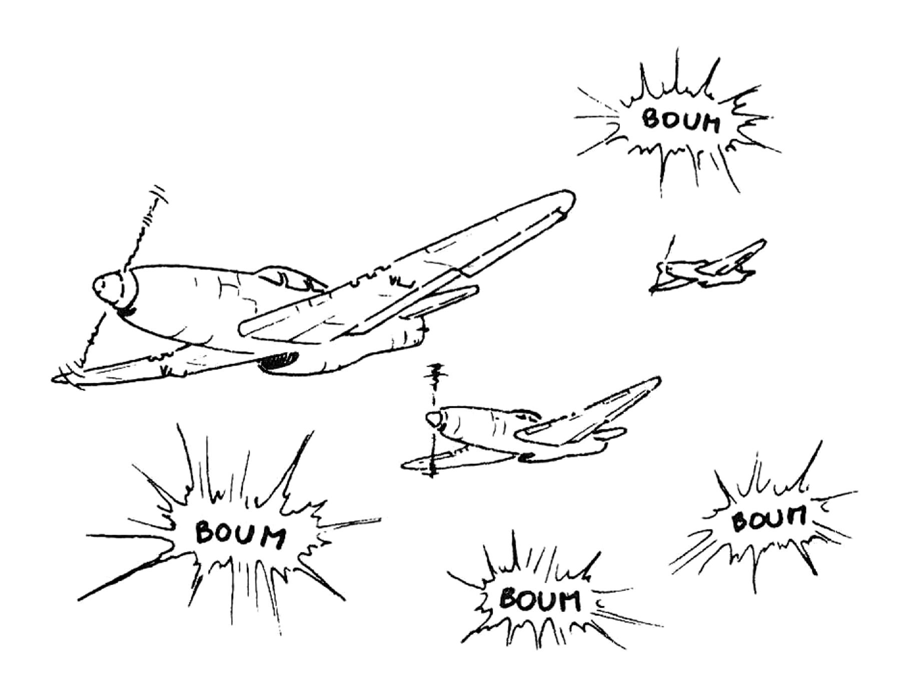
BLITZ

Votre mission est de détruire la ville que vous survolez afin de pouvoir atterrir. A chaque passage, votre avion vole un peu plus bas. Vous ne pouvez larguer une bombe (en appuyant sur une touche quelconque) que lorsque la bombe précédente a atteint son objectif ou le sol. Lorsque votre avion a atterri (ou lorsqu'il s'est écrasé contre un immeuble), le score est affiché ainsi que le record du jour.

```
10 REM *********
20 REM * BLITZ *
30 REM *********
40 DEFINT A-V
50 DIM TB(40,25)
60 GOSUB 650
70 GOSUB 880
80 FOR HY=1 TO 24
90 FOR HX=1 TO 40
100 LOCATE HX,HY
110 Z=-Z
120 W=Z+0.5
130 PEN 1
140 PRINT A$(W);
150 PEN 2
160 IF HX>37 THEN 180
170 IF TB(HX+3,HY)<>0 THEN 280
180 IF INKEY$<>"" AND BY=1 AND HX<>40 THEN BX=HX+1:BY=HY+1
190 IF BY<>0 THEN GOSUB 550 ELSE GOSUB 620
200 NEXT HX
210 LOCATE 39,HY
220 PRINT NN$;
```

```
230 NEXT HY
240 FOR I=1 TO 500
250 NEXT I
260 S=S+40*HY+HX
270 GOTO 70
280 S=S+40*HY+HX
290 LOCATE BX,B1
300 PRINT N$;
310 FOR I=HY TO 23
320 LOCATE HX+1,I
330 PRINT NN$;
340 LOCATE HX+1,I+1
350 PRINT RIGHT$(A$(1),2);
360 FOR J=1 TO 100
370 NEXT J
380 NEXT I
390 IF S>R THEN R=S
400 LOCATE 4,1
410 PEN 1
420 PRINT "SCORE :";S,
430 PRINT "RECORD :";R;
440 FOR I=1 TO 100
450 NEXT I
460 R$=INKEY$
470 IF R$<>"" THEN 460
480 LOCATE 8,14
490 PRINT "UNE AUTRE ?";
500 R$=INKEY$
510 IF R$="" THEN 500
520 IF R$<>"N" AND R$<>"n" THEN S=0:GOTO 70
530 CLS
540 END
550 IF BY>24 THEN BY=1
560 LOCATE BX,B1
570 PRINT N$;
580 TB(BX,B1)=0
590 B1=BY
600 IF BY<>1 THEN LOCATE BX,BY:PRINT B$;:BY=BY+1
610 RETURN
620 FOR I=1 TO 10
630 NEXT I
640 RETURN
```

```
650 MODE 1
660 CLS
670 INK 1,18
680 INK 2,6
690 INK 3,24
700 INK 4,1
710 BORDER 1
720 PAPER 4
730 DIM A$(1)
740 SYMBOL 240,193,224,225,255,255,255,64,0
750 SYMBOL 241,248,144,249,253,255,253,241,96
760 SYMBOL 242,248,144,248,252,254,252,240,96
770 SYMBOL 243,40,16,56,124,124,124,56,16
780 SYMBOL 244,15,15,15,255,255,255,255,255
790 SYMBOL 245,240,240,240,255,255,255,255,255
800 SYMBOL 246,255,255,255,255,255,255,255,255
810 SYMBOL 247,0,0,0,255,255,255,255,255
820 A$(0)=CHR$(32)+CHR$(240)+CHR$(241)
830 A$(1)=CHR$(32)+CHR$(240)+CHR$(242)
840 B$=CHR$(243)
850 N$=CHR$(32)
860 NN$=N$+N$
870 RETURN
880 HX=1
890 HY=1
900 BX=1
910 BY=1
920 B1=BY
930 Z=0.5
940 ERASE TB
950 DIM TB(40,25)
960 PEN 3
970 CLS
980 FOR I=11 TO 31
990 C=INT(RND*4)+4
1000 FOR J=24 TO INT(RND*6)+14 STEP-1
1010 LOCATE I,J
1020 PRINT CHR$(240+C);
1030 TB(I,J)=1
1040 NEXT J
1050 NEXT I
1060 RETURN
```


BOUM
BOUM
BOUM
BOUM

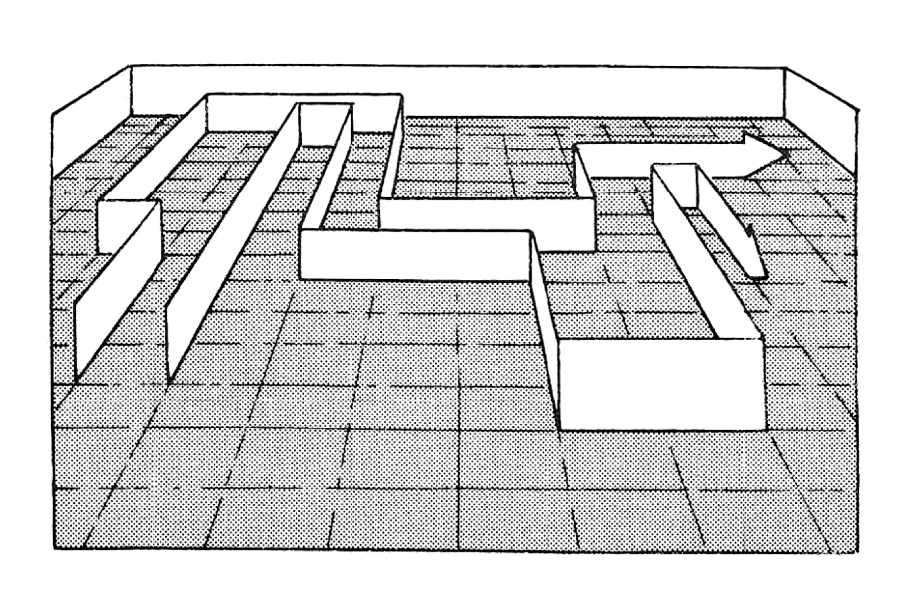
D.C.A.

Les rôles sont maintenant inversés. Vous manœuvrez la D.C.A. et devez essayer d'abattre les avions qui passent au-dessus de vous. Pour tirer, utilisez n'importe quelle touche. Vous disposez au départ de quinze missiles. Si vous abattez dix avions, vous obtenez un bonus de dix points et dix missiles supplémentaires.

```
10 REM **********
20 REM * D.C.A. *
30 REM **********
40 GOSUB 630
50 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,39)
60 B$=RIGHT$(B$,39)+LEFT$(B$,1)
70 LOCATE 1,1
80 PEN 1
90 PRINT A$;
100 LOCATE 1,3
110 PRINT B$;
120 R$=INKEY$
130 IF R$<>"" AND MY=25 THEN MY=24:M$=CHR$(244):NM=NM-1
140 PEN 3
150 IF MY<>25 THEN MY=MY-2:LOCATE MX,MY:PRINT M$;:LOCATE MX,MY+2:PRINT O$;
160 IF MY<>4 THEN 260
170 IF MID$(B$,20,1)=O$ THEN 260
180 LOCATE MX,3
```

```
190 PRINT E$;
200 LOCATE MX,MY
210 PRINT O$;
220 PRINT S$;
230 S=S+1
240 B$=LEFT$(B$,17)+O1$+RIGHT$(B$,19)
250 GOTO 350
260 IF MY<>2 THEN 380
270 IF MID$(A$,20,1)=O$ THEN 380
280 LOCATE MX,1
290 PRINT E$;
300 S=S+1
310 LOCATE MX,MY
320 PRINT O$;
330 PRINT S$;
340 A$=LEFT$(A$,17)+O1$+RIGHT$(A$,19)
350 IF s>1 AND s/10=INT(S/10) THEN GOSUB 560
360 MY=25
370 M$=CHR$(246)
380 LOCATE 1,25
390 PEN 3
400 PRINT "S :";S;"M :";NM;
410 IF NM<1 AND MY=25 THEN 440
420 IF MY<=2 THEN LOCATE MX,2:PRINT O$;:MY=25:M$=CHR$(246)
430 GOTO 50
440 IF S>R THEN R=S
450 LOCATE 8,11
460 PRINT "SCORE :";S,"RECORD :";R;
470 LOCATE 16,15
480 PRINT "UNE AUTRE ?"
490 R$=INKEY$
500 IF R$<>"" THEN 490
510 R$=INKEY$
520 IF R$="" THEN 510
530 IF R$<>"N" AND R$<>"n" THEN 40
540 CLS
550 END
560 A$=A1$
570 B$=B1$
580 NM=NM+10
590 FOR I=1 TO 300
600 NEXT I
```

```
610 S=S+10
620 RETURN
630 DEFINT A-Z
640 MODE 1
650 INK 1,18:INK 2,24:INK 3,6:INK 4,2
660 CLS
670 BORDER 1
680 PAPER 4
690 SYMBOL 240,193,224,224,255,255,255,64,0
700 SYMBOL 241,248,144,249,253,255,253,241,96
710 SYMBOL 242,31,9,159,191,255,191,143,6
720 SYMBOL 243,131,7,135,255,255,255,2,0
730 SYMBOL 244,16,56,56,56,56,56,16,56
740 SYMBOL 245,0,0,0,0,0,7,7,7
750 SYMBOL 246,56,56,56,254,254,255,255,255
760 SYMBOL 247,0,0,0,0,0,192,192,192
770 SYMBOL 248,146,84,56,254,56,84,146,0
780 S=0
790 A$="":B$="":O$=CHR$(32):O1$=O$+O$+O$+O$
800 FOR I=1 TO 5
810 A$=A$+CHR$(240)+CHR$(241)+O1$+O$+O$
820 B$=B$+CHR$(242)+CHR$(243)+O1$+O$+O$
830 NEXT I
840 A1$=A$:B1$=B$:E$=CHR$(248)
850 J$=CHR$(245)+CHR$(246)+CHR$(247)
860 MX=20:MY=25:M$=CHR$(246):NM=15
870 PEN 2:LOCATE MX-1,MY:PRINT J$;
880 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT A$;
890 S$=CHR$(7)
900 LOCATE 1,3:PRINT B$;:RETURN
```



TRACE

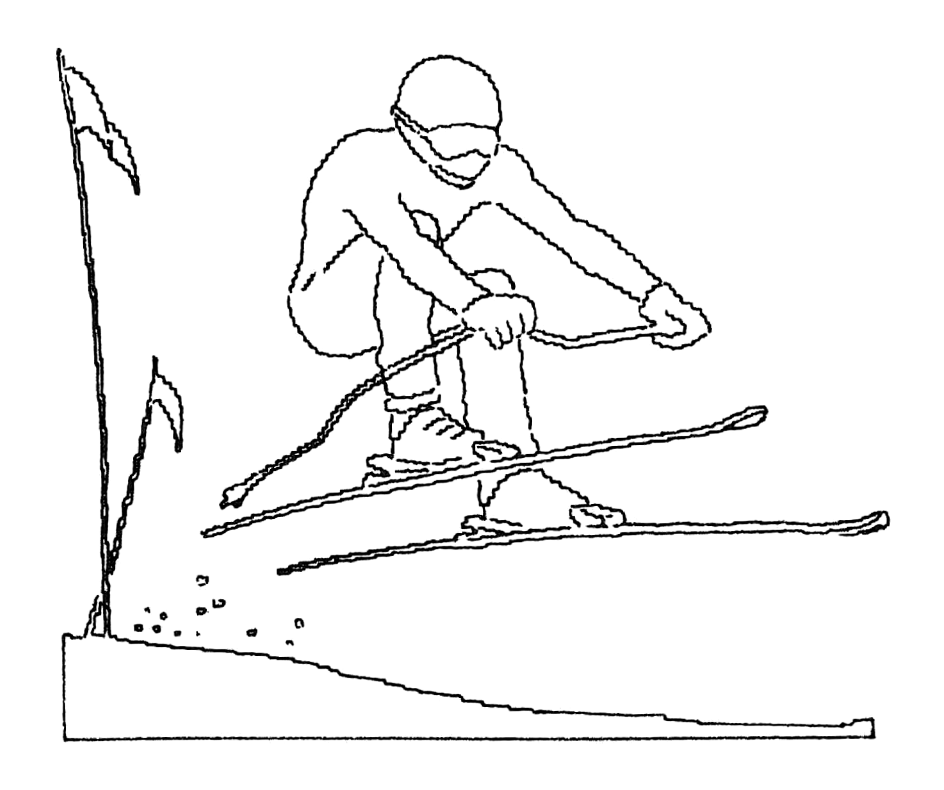
Deux joueurs s'affrontent pour se partager l'espace vital. Chacun doit s'efforcer, tout en se déplaçant, de ne jamais recouper sa trace ou celle de son adversaire, et de ne pas sortir du rectangle dessiné sur l'écran. Utilisez les touches suivantes :

Joueur de droite : <P>, <L>, <:> et <.>
Joueur de gauche : <W>, <A>, <S> et <Z>

```
10 REM *********
20 REM * TRACE *
30 REM *********
40 DIM TB(40,25)
50 GOSUB 720
60 D$=INKEY$
70 HB=(D$="L")-(D$=":")+(D$="l")
80 VB=(D$="P")-(D$=".")+(D$="p")
90 HA=(D$="A")-(D$="S")+(D$="a")-(D$="s")
100 VA=(D$="W")-(D$="Z")+(D$="w")-(D$="z")
110 IF HA<>0 THEN H1=HA:V1=0
120 IF VA<>0 THEN V1=VA:H1=0
130 IF HB<>0 THEN H2=HB:V2=0
140 IF VB<>0 THEN V2=VB:H2=0
```

```
150 X1=X1+H1
160 Y1=Y1+V1
170 IF TB(X1,Y1)<>0 THEN 330
180 LOCATE X1,Y1
190 PEN 3
200 PRINT N$;
210 TB(X1,Y1)=1
220 X2=X2+H2
230 Y2=Y2+V2
240 IF TB(X2,Y2)<>0 THEN 390
250 LOCATE X2,Y2
260 PEN 4
270 PRINT N$;
280 TB(X2,Y2)=1
290 PRINT S$;
300 FOR I=1 TO 200
310 NEXT I
320 GOTO 60
330 F2=F2+1
340 GOSUB 660
350 IF F2=10 THEN 450
360 IF INKEY$<>"" THEN 360
370 GOSUB 790
380 GOTO 60
390 F1=F1+1
400 GOSUB 660
410 IF F1=10 THEN 520
420 IF INKEY$<>"" THEN 420
430 GOSUB 790
440 GOTO 60
450 CLS
460 PEN 1
470 LOCATE 10,6
480 PRINT "LE JOUEUR DROIT GAGNE";
490 LOCATE 16,11
500 PRINT F2;"A";F1;
510 GOTO 580
520 CLS
530 PEN 1
540 LOCATE 10,6
550 PRINT "LE JOUEUR GAUCHE GAGNE";
560 LOCATE 16,11
```

```
570 PRINT F1;"A";F2;
580 LOCATE 15,16
590 PRINT "UNE AUTRE ?";
600 IF INKEY$<>"" THEN 600
610 D$=INKEY$
620 IF D$="" THEN 610
630 IF D$<>"N" THEN RUN
640 CLS
650 END
660 FOR I=1 TO 5
670 PRINT S$;
680 FOR J=1 TO 100
690 NEXT J
700 NEXT I
710 RETURN
720 MODE 1
730 INK 1,16
740 INK 2,18
750 INK 3,14
760 INK 0,17
770 PAPER 2
780 BORDER 23
790 ERASE TB
800 DIM TB(40,25)
810 CLS
820 N$=CHR$(143)
830 S$=CHR$(7)
840 PEN 1
850 FOR X1=1 TO 40
860 LOCATE X1,1:PRINT N$;:TB(X1,1)=1
870 LOCATE X1,24:PRINT N$;:TB(X1,24)=1
880 NEXT X1
890 FOR Y1=2 TO 23
900 LOCATE 1,Y1:PRINT N$;:TB(1,Y1)=1
910 LOCATE 40,Y1:PRINT N$;:TB(40,Y1)=1
920 NEXT Y1
930 LOCATE 3,25:PEN 3
940 PRINT "JOUEUR GAUCHE :";F1;
950 LOCATE 23,25:PEN 4
960 PRINT "JOUEUR DROIT :";F2;
970 X1=9:Y1=12:X2=32:Y2=12:H1=1:V1=0
980 H2=-1:V2=0:S1=0:S2=0:RETURN
```



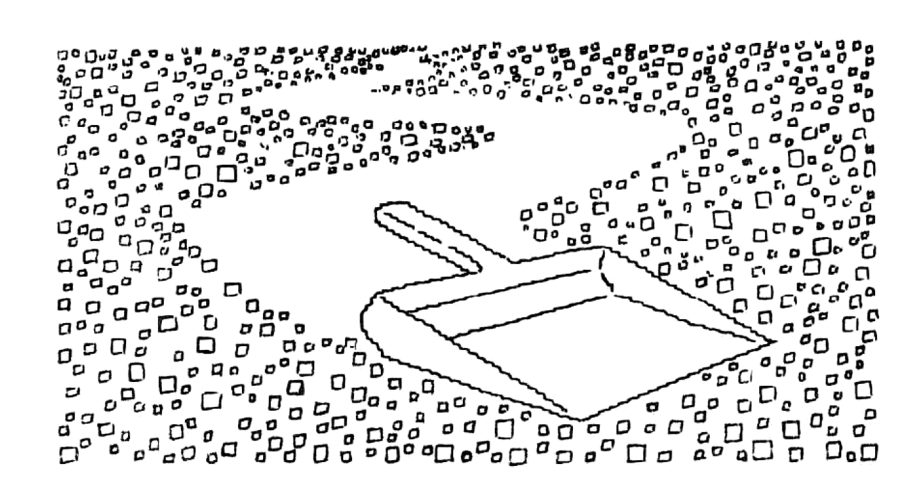


Partez aux sports d'hiver sans risque de vous casser une jambe ! Lancez-vous du haut de la piste et essayez de passer le plus grand nombre possible de portes sans heurter les piquets. Frappez n'importe quelle touche pour changer de direction.

```
10 REM **********
20 REM * SLALOM *
30 REM **********
40 GOSUB 450
50 FOR K=1 TO 300
60 IF K>=16 AND (K-5)/10=INT((K-5)/10) THEN GOSUB 330
70 IF K<284 AND K/10=INT(K/10) THEN GOSUB 350
80 IF INKEY$<>"" THEN DX=-DX
90 S1=SX
100 SX=SX+DX
110 IF SX<3 THEN SX=3:DX=-DX
120 IF SX>38 THEN SX=38:DX=-DX
130 LOCATE S1,SY
140 PRINT B$;
150 LOCATE 40,25
160 PRINT BB$
170 LOCATE SX,SY
```

```
180 PRINT S$(DX/2+0.5);
190 S1=SX
200 NEXT K
210 LOCATE 6,6
220 PEN 3
230 PRINT "PORTE(S) RATEE(S) :";T
240 LOCATE 6,9
250 PRINT "UNE AUTRE DESCENTE ?"
260 D$=INKEY$
270 IF D$<>"" THEN 260
280 D$=INKEY$
290 IF D$="" THEN 280
300 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
310 CLS
320 END
330 IF SX<>P2+1 AND SX<>P2+2 THEN T=T+1:PRINT Z$;
340 RETURN
350 P=P+(INT(RND(1)*3)-1)*8
360 IF P<3 THEN P=11
370 IF P>35 THEN P=27
380 P2=P1
390 P1=P
400 LOCATE P,24
410 PEN 3
420 PRINT P$;
430 PEN 4
440 RETURN
450 DIM S$(1)
460 SYMBOL 240,16,32,241,18,28,8,16,32
470 SYMBOL 241,8,4,143,72,56,16,8,4
480 SYMBOL 242,8,12,14,12,8,8,8,8
490 SYMBOL 243,8,24,56,24,8,8,8,8
500 S$(0)=CHR$(240)
510 S$(1)=CHR$(241)
520 B$=CHR$(32)
530 P$=CHR$(243)+B$+B$+CHR$(242)
540 MODE 1
550 DX=-1
560 SY=9
570 SX=20
580 S1=SX
590 P=19
```

```
600 BB$=B$+B$
610 Z$=CHR$(7)
620 INK 0,2
630 INK 1,26
640 INK 2,16
650 INK 3,22
660 BORDER 23
670 CLS
680 RETURN
```



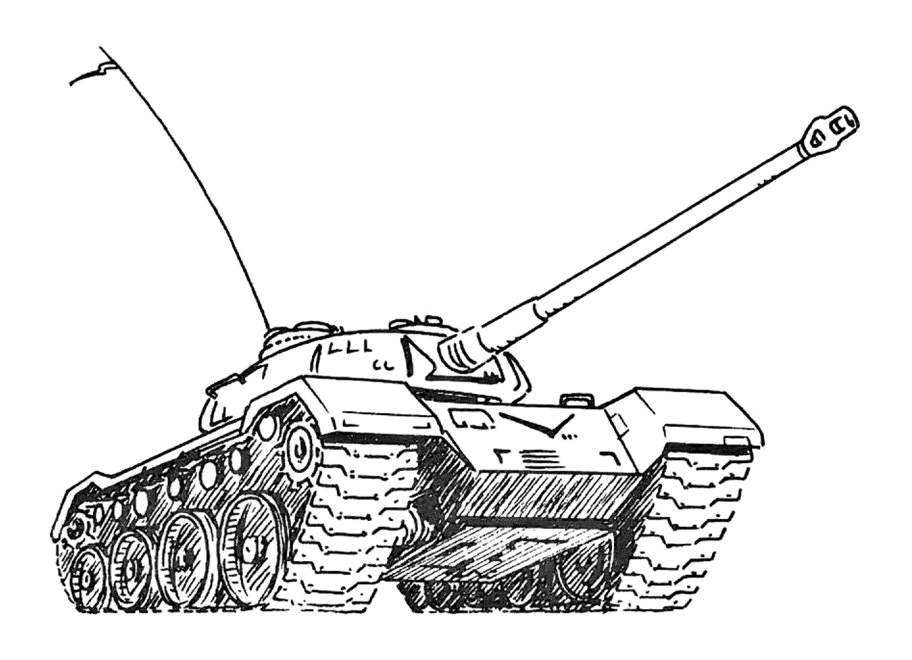
RAMASSE-MIETTES

Voici une curieuse façon d'utiliser un ordinateur : vous devez vous efforcer de ramasser le plus vite possible les miettes qui jonchent la nappe. Vous disposez de 30 secondes pour un nettoyage complet. Les miettes sont représentées par des points noirs. Le joystick ou les touches de déplacement du curseur vous permettent de contrôler votre ramasse-miettes.

```
10 REM ******************
20 REM * RAMASSE-MIETTES *
30 REM ******************
40 DIM TB(40,25)
50 GOTO 100
60 K=JOY(0)
70 D1=(K=4)-(K=8)
80 D2=(K=1)-(K=2)
90 GOTO 200
100 GOSUB 360
110 LOCATE 1,25
120 PEN 3
130 PRINT "     TEMPS :";INT(Z),"SCORE :";S;N$;
140 PEN 1
150 IF Z<1 THEN 920
160 ON JS GOTO 60
170 D$=INKEY$
180 D1=(D$=F1$)-(D$=F2$)
190 D2=(D$=F3$)-(D$=F4$)
200 IF D1<>0 THEN DX=D1:DY=0
210 IF D2<>0 THEN DY=D2:DX=0
220 XP=PX+DX
230 YP=PY+DY
240 IF TB(XP,YP)=1 THEN XP=PX:YP=PY
250 IF TB(XP,YP)=2 THEN S=S+1:PRINT S$;:X=X+1
260 LOCATE PX,PY
```

```
270 PRINT N$;
280 LOCATE XP,YP
290 PRINT J$;
300 TB(XP,YP)=0
310 PX=XP
320 PY=YP
330 Z=Z-0.2
340 IF X=NM THEN 1060
350 GOTO 110
360 CLS
370 MODE 1
380 INK 1,15
390 INK 2,0
400 INK 3,17
410 INK 0,22
420 BORDER 2
430 LOCATE 11,11
440 PRINT "JOYSTICK ?";
450 IF INKEY$<>"" THEN 450
460 D$=INKEY$
470 I=RND(1)
480 IF D$="" THEN 460
490 IF D$="O" OR D$= "o" THEN JS=1 ELSE JS=0
500 CLS
510 J$=CHR$(224)
520 F1$=CHR$(242):F2$=CHR$(243)
530 F3$=CHR$(240):F4$=CHR$(241)
540 M$="."
550 N$=CHR$(32)
560 S=0
570 NM=10
580 X=0
590 ERASE TB
600 DIM TB(40,25)
610 PEN 3
620 FOR PX=1 TO 40
630 LOCATE PX,1
640 PRINT CHR$(143);:TB(PX,1)=1
650 LOCATE PX,24
660 PRINT CHR$(143);:TB(PX,24)=1
670 NEXT PX
680 FOR PY=2 TO 23
```

```
690 LOCATE 1,PY
700 PRINT CHR$(143);:TB(1,PY)=1
710 LOCATE 40,PY
720 PRINT CHR$(143);:TB(40,PY)=1
730 NEXT PY
740 PEN 3
750 FOR I=1 TO NM
760 PX=INT(RND(1)*38)+2
770 PY=INT(RND(1)*22)+2
780 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 760
790 LOCATE PX,PY
800 PRINT M$;:TB(PX,PY)=2
810 NEXT I
820 PEN 1
830 PX=INT(RND(1)*38)+2
840 PY=INT(RND(1)*22)+2
850 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 830
860 LOCATE PX,PY
870 PRINT J$;
880 Z=30
890 DX=0
900 DY=0
910 RETURN
920 FOR I=1 TO 500
930 NEXT I
940 IF INKEY$<>"" THEN 940
950 PEN 3
960 IF S>R THEN R=S
970 LOCATE 14,11
980 PRINT "RECORD :";R;
990 LOCATE 14,17
1000 PRINT "UNE AUTRE ?";
1010 D$=INKEY$
1020 IF D$="" THEN 1010
1030 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN 100
1040 CLS
1050 END
1060 NM=NM+1
1070 LOCATE XP,YP
1080 PRINT N$;
1090 GOSUB 580
1100 GOTO 110
```



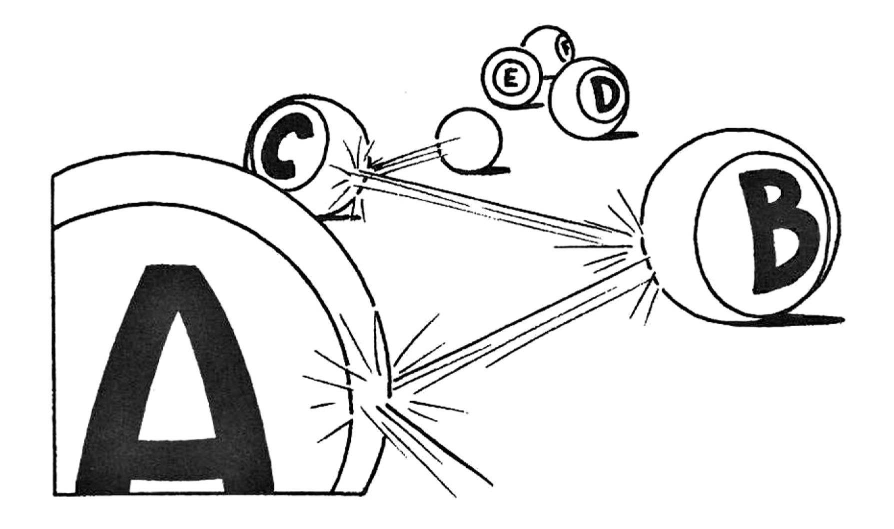
TANK

Essayez de traverser le champ de bataille avec votre tank tout en évitant les mines qui s'y trouvent placées au hasard par l'ordinateur. Chaque fois que vous atteignez le haut de l'écran, vous repartez pour un nouveau parcours. Pour vous diriger, utilisez les touches de contrôle du curseur ou le joystick.

```
10 REM ********
20 REM * TANK *
30 REM ********
40 R=0
50 DIM TB(40,25)
60 GOSUB 770
70 S=0
80 M=40
90 DL=100
100 D=0
110 PEN 3
120 FOR I=1 TO 40
130 LOCATE I,1
140 PRINT B$;
150 NEXT I
160 PEN 1
170 FOR I=1 TO M
```

```
180 PX=INT(RND(1)*38)+2
190 PY=INT(RND(1)*20)+2
200 LOCATE PX,PY
210 PRINT M$;
220 TB(PX,PY)=1
230 NEXT I
240 FOR I=2 TO 25
250 LOCATE 1,I
260 PRINT M$;
270 TB(1,I)=1
280 LOCATE 40,I
290 PRINT M$;
300 TB(40,I)=1
310 NEXT I
320 JX=INT(RND(1)*21)+10
330 JY=25
340 LOCATE JX,JY
350 PRINT J$;
360 FOR I=1 TO DL
370 NEXT I
380 R$=INKEY$
390 D1=(R$=F1$)-(R$=F2$)
400 IF D1<>0 THEN D=D1
410 IF R$=F3$ THEN D=0
420 LOCATE jx,jy
430 PRINT CHR$(32);
440 JX=JX+D
450 JY=JY-1
460 JX=JX+(JOY(0)=4)-(JOY(0)=8)
470 IF TB(JX,JY)<>0 THEN 540
480 LOCATE JX,JY
490 PRINT J$;
500 S=S+1
510 SOUND 1,1000/S,1,15
520 IF JY=1 THEN 690
530 GOTO 360
540 LOCATE JX,JY
550 PRINT E$;
560 R$=INKEY$
570 IF S>R THEN R=S
580 LOCATE 15,10
590 PRINT "SCORE :";S;
```

```
600 LOCATE 15,13
610 PRINT "RECORD :";R;
620 LOCATE 15,18
630 PRINT "UNE AUTRE ?";
640 R$=INKEY$
650 IF R$="" THEN 640
660 IF R$<>"N" AND R$<>"n" THEN ERASE TB:GOTO 50
670 CLS
680 END
690 FOR I=1 TO 500
700 NEXT I
710 M=M+1
720 DL=DL-20
730 ERASE TB
740 DIM TB(40,25)
750 CLS
760 GOTO 100
770 BORDER 22
780 INK 0,25
790 INK 1,0
800 INK 2,16
810 INK 3,1
820 CLS
830 M$="*"
840 N$=CHR$(32)
850 SYMBOL 240,8,8,107,127,127,127,127,99
860 J$=CHR$(240)
870 E$=CHR$(143)
880 B$=E$
890 F1$=CHR$(242)
900 F2$=CHR$(243)
910 F3$=CHR$(224)
920 RETURN
```


A
B
C
D
E
F

ALPHABET

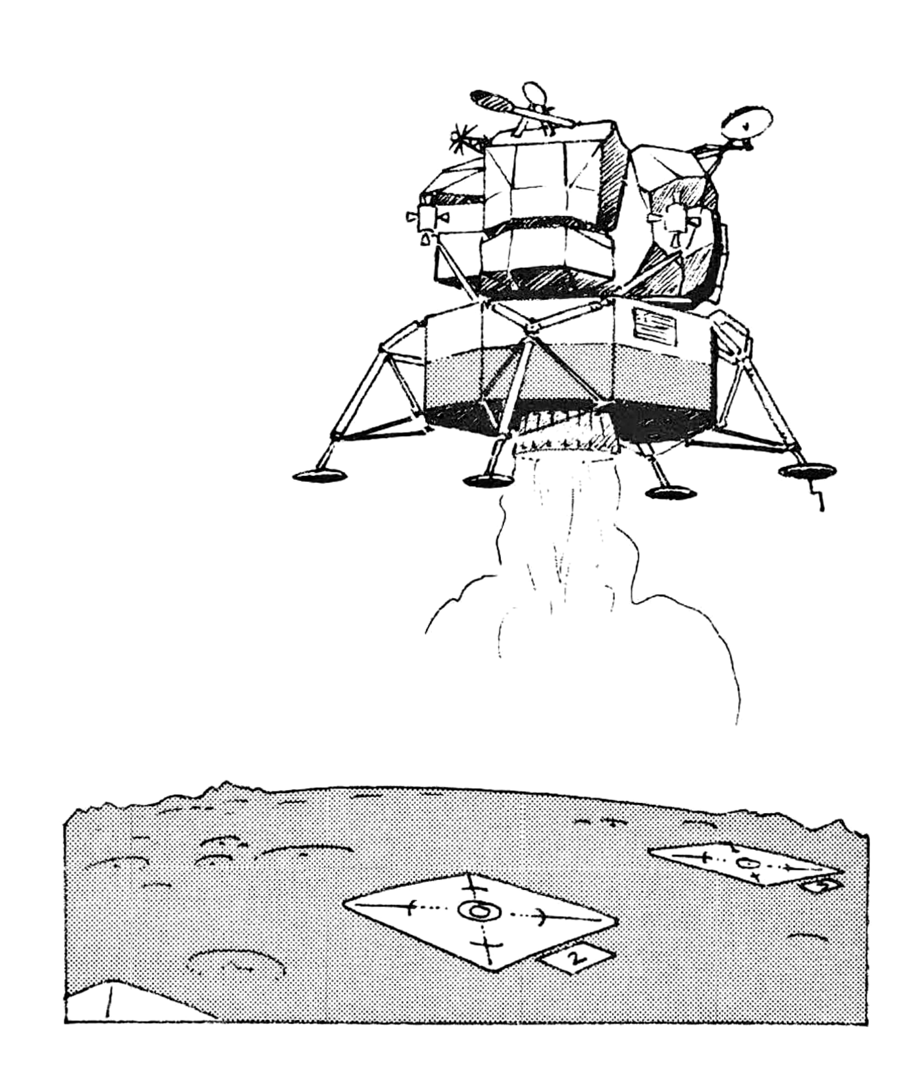
Voici un jeu d'adresse assez difficile. Vous tenterez de marquer le plus grand nombre de points possible en effaçant les lettres affichées par l'ordinateur. Utilisez le joystick ou les touches de contrôle du curseur.

Attention : vous devez effacer les lettres dans l'ordre alphabétique en évitant les obstacles placés au hasard sur l'écran, et ceci en un temps limité. (Le temps qui vous reste est affiché au bas de l'écran.) Lorsque toutes les lettres sont effacées, le jeu reprend avec une lettre supplémentaire.

```
10 REM ************
20 REM * ALPHABET *
30 REM ************
40 DIM TB(40,25)
50 GOSUB 1020
60 S=0
70 X=0
80 N$=CHR$(32)
90 P$=CHR$(224)
100 GOSUB 640
110 FOR I=1 TO X
120 ON JK GOTO 190
130 D$=INKEY$
140 DH=(D$=F1$)-(D$=F2$)
150 DV=(D$=F3$)-(D$=F4$)
160 IF DH<>0 THEN DX=DH:DY=0
170 IF DV<>0 THEN DY=DV:DX=0
180 GOTO 220
190 K=JOY(0)
200 DX=(K=4)-(K=8)
210 DY=(K=1)-(K=2)
220 Z=Z-0.1
230 LOCATE 1,25
240 PEN 4
250 PRINT "TEMPS :";INT(Z);
260 IF Z<1 THEN 460
```

```
270 PX=PX+DX
280 PY=PY+DY
290 C=TB(PX,PY)
300 IF C=I+64 THEN S=S+1:PRINT S$;:GOTO 380
310 IF C<>0 THEN PX=XP:PY=YP
320 LOCATE XP,YP
330 PRINT N$;:TB(XP,YP)=0
340 LOCATE PX,PY
350 PRINT P$;:TB(PX,PY)=P
360 XP=PX:YP=PY
370 GOTO 120
380 LOCATE XP,YP
390 PRINT N$;:TB(XP,YP)=0
400 LOCATE PX,PY
410 PRINT P$;:TB(PX,PY)=P
420 XP=PX:YP=PY
430 NEXT I
440 GOSUB 640
450 GOTO 110
460 D$=INKEY$
470 IF R<S THEN R=S
480 PEN 2
490 LOCATE 11,11
500 PRINT "TEMPS ECOULE";
510 LOCATE 11,14
520 IF INKEY$<>"" THEN 520
530 PEN 2
540 PRINT "SCORE :";S;
550 LOCATE 11,17
560 PRINT "RECORD :";R;
570 LOCATE 11,20
580 PRINT "UNE AUTRE ?";
590 D$=INKEY$
600 IF D$="" THEN 590
610 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN 60
620 CLS
630 END
640 CLS
650 INK 0,26
660 INK 1,18
670 INK 2,22
680 INK 3,0
```

```
690 BORDER 17
700 CLS
710 X=X+1
720 S$=CHR$(7):P=224
730 ERASE TB:DIM TB(40,25)
740 PEN 1
750 FOR PX=1 TO 40
760 LOCATE PX,1:PRINT CHR$(143);
770 TB(PX,1)=143:TB(PX,24)=143
780 LOCATE PX,24:PRINT CHR$(143);
790 NEXT PX
800 FOR PY=2 TO 23
810 LOCATE 1,PY:PRINT CHR$(143);
820 LOCATE 40,PY:PRINT CHR$(143);
830 TB(1,PY)=143:TB(40,PY)=143
840 NEXT PY
850 FOR Z=1 TO 120
860 GOSUB 990
870 LOCATE PX,PY:PRINT CHR$(143);:TB(PX,PY)=143
880 NEXT Z
890 FOR Z=1 TO X
900 GOSUB 990
910 PEN 3:LOCATE PX,PY:TB(PX,PY)=Z+64
920 PRINT CHR$(Z+64);
930 NEXT Z
940 PEN 2
950 GOSUB 990
960 LOCATE PX,PY:PRINT P$:TB(PX,PY)=P
970 XP=PX:YP=PY:Z=30:DX=0:DY=0
980 RETURN
990 PX=INT(RND(1)*38)+2:PY=INT(RND(1)*23)+2
1000 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 990
1010 RETURN
1020 MODE 1
1030 CLS:LOCATE 11,11
1040 PRINT "JOYSTICK ?";
1050 D$=INKEY$:C=RND(1)
1060 IF D$="" THEN 1050
1070 IF D$="O" OR D$="n" THEN JK=1
1080 F1$=CHR$(242):F2$=CHR$(243)
1090 F3$=CHR$(240):F4$=CHR$(241)
1100 RETURN
```


2

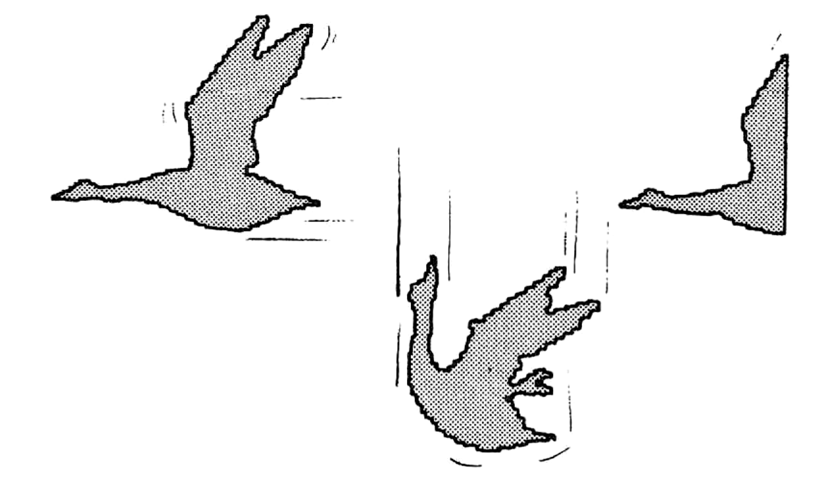
ATTERRISSAGE

Après un long voyage en apesanteur, poser une navette spatiale en douceur n'est pas chose aisée ; mais grâce à votre ordinateur, vous allez être en mesure de vous entraîner sans danger. Vous devez poser votre navette sur l'une des quatre aires prévues à cet effet. Vous pouvez vous diriger vers la droite et vers la gauche à l'aide des touches de contrôle du curseur ou du joystick.

```
10 REM ****************
20 REM * ATTERRISSAGE *
30 REM ****************
40 SPEED KEY 5,5
50 GOSUB 490
60 FOR I=1 TO 100
70 NEXT I
80 GOSUB 670
90 FOR Q=2 TO 23
100 D$=INKEY$
110 NH=NX
120 NX=NX+(D$=CHR$(242))-(D$=CHR$(243))
130 NX=NX+(JOY(0)=4)-(JOY(0)=8)
140 IF NX<2 THEN NX=2
150 IF NX>38 THEN NX=38
160 LOCATE NH,Q-1
170 PRINT C$;
```

```
180 LOCATE NH,Q
190 PRINT C$;
200 LOCATE NX,Q
210 PRINT N$;
220 LOCATE NX,Q+1
230 PRINT M$;
240 NEXT Q
250 IF INT((NX-3)/10)=(NX-3)/10 THEN GOTO 60
260 PEN 3
270 LOCATE NX,Q
280 PRINT C$;
290 LOCATE NX,Q-1
300 PRINT C$;
310 LOCATE NX-1,Q+1
320 PRINT H$;
330 PEN 2
340 LOCATE 2,7
350 PRINT "VOTRE NAVETTE S'EST ECRASEE"
360 LOCATE 12,12
370 PRINT "SCORE :";S-1;
380 LOCATE 11,15
390 PRINT "UNE AUTRE ?";
400 FOR I=1 TO 100
410 NEXT I
420 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 420
430 SPEED KEY 30,5
440 D$=INKEY$
450 IF D$="" THEN 440
460 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
470 CLS
480 END
490 INK 0,1
500 INK 1,25
510 INK 2,22
520 INK 4,8
530 BORDER 1
540 PEN 1
550 CLS
560 GOSUB 770
570 B$=CHR$(32)
580 N$=CHR$(240)+CHR$(241)
590 C$=B$+B$
```

```
600 M$=CHR$(242)+CHR$(243)
610 A$=CHR$(244)+CHR$(244)
620 G$=CHR$(242)
630 X$=CHR$(243)
640 H$=CHR$(243)+CHR$(241)+CHR$(240)+CHR$(242)
650 S=0
660 RETURN
670 FOR I=1 TO 20
680 NEXT I
690 CLS
700 FOR I=0 TO 3
710 LOCATE 3+I*10,25
720 PRINT A$;
730 NEXT I
740 S=S+1
750 NX=INT(RND(1)*36)+2
760 RETURN
770 SYMBOL 240,0,31,63,127,239,239,255,239
780 SYMBOL 241,0,224,240,248,220,220,252,220
790 SYMBOL 242,239,127,63,75,128,128,64,224
800 SYMBOL 243,220,248,240,72,4,4,8,28
810 SYMBOL 244,255,255,255
820 RETURN
```



CHASSE AU CANARD

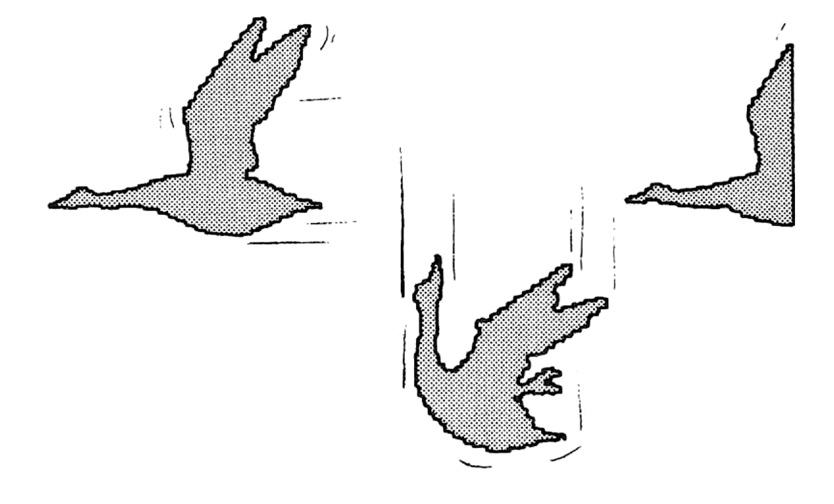
Votre micro-ordinateur vous invite à une partie de chasse au canard. Les canards volent de droite à gauche en haut de l'écran. Vous vous déplacez en utilisant le joystick ou les touches de contrôle du curseur. La touche < COPY > vous permet de vous arrêter. Vous pouvez tirer autant de cartouches que vous voulez, mais il ne passera que 20 canards, et votre but est d'en abattre le plus possible. Pour tirer, frappez la barre d'espacement ou pressez le bouton du joystick. Si vous atteignez un canard, vous marquerez un point et vous le verrez tomber en battant des ailes.

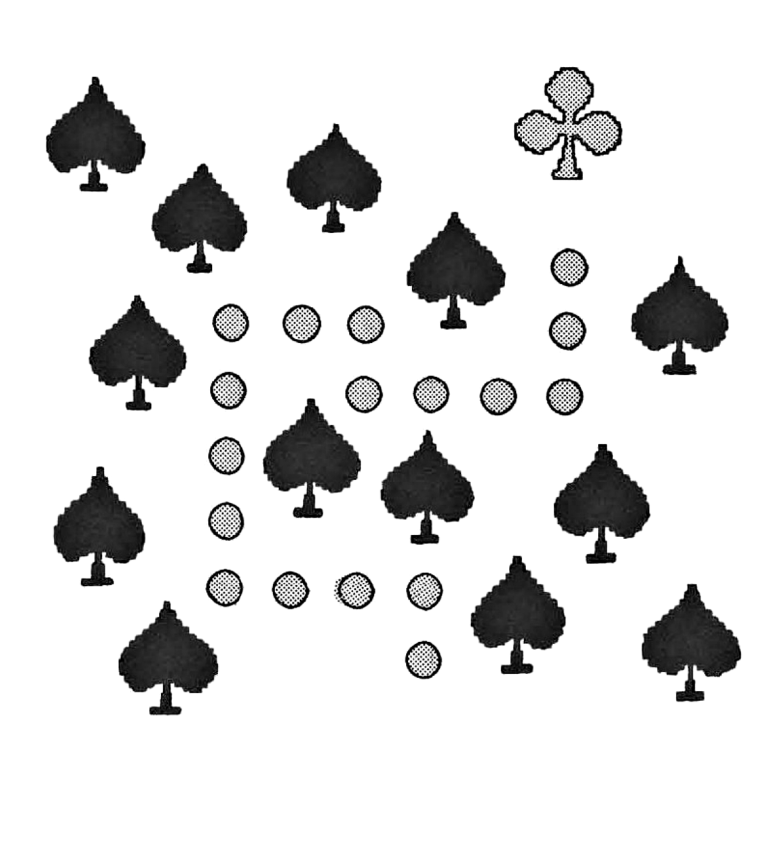
```
10 REM *******************
20 REM * CHASSE AU CANARD *
30 REM *******************
40 GOSUB 390
50 Z=-Z
60 H=Z+0.5
70 CX=CX-1
80 IF CX<1 THEN GOSUB 730
90 IF NC=0 THEN 880
100 LOCATE CX,CY
110 PEN 0
120 PRINT CC$(H);
130 JX=JX+D1
140 IF JX>37 THEN JX=37
150 IF JX<3 THEN JX=3
160 LOCATE X,Y
170 PRINT N$;
```

```
180 LOCATE JX,JY
190 PEN 1
200 PRINT J$;
210 X=JX
220 IF TY<>JY THEN TY=TY-2:GOTO 240
230 TX=JX
240 IF TY<3 THEN 780
250 LOCATE TX,TY
260 PEN 1
270 PRINT J$;
280 IF TY<>JY THEN LOCATE TX,TY+2:PRINT N$;
290 X$=INKEY$
300 D=2*((X$=CHR$(242))-(X$=CHR$(243)))
310 IF D<>0 THEN D1=D
320 IF X$=CHR$(224) THEN D1=0
330 IF JS=1 THEN JX=JX+2*((JOY(0)=4)-(JOY(0)=8))
340 IF X$<> N$ AND (JS=0 OR JOY(0)<16) THEN 50
350 IF TY<>JY THEN 50
360 TY=JY-2
370 TX=JX
380 GOTO 50
390 CLS
400 BORDER 24
410 SYMBOL 240,0,0,0,15,31
420 SYMBOL 241,63,124,254,255,255
430 SYMBOL 242,0,0,254,255,255,124,124,15
440 SYMBOL 243,0,0,0,128,240
450 SYMBOL 244,8,28,42,8,8,8,8,20
460 SYMBOL 245,146,84,56,254,56,84,146
470 INK 0,22
480 INK 1,16
490 INK 2,1
500 INK 3,25
510 LOCATE 11,11:PRINT "JOYSTICK ?";
520 X$=INKEY$
530 IF X$="" THEN 520
540 IF X$="O" OR X$="o" THEN JS=1 ELSE JS=0
550 CLS
560 DIM CC$(1)
570 J$=CHR$(244)
580 N$=CHR$(32)
590 E$=CHR$(245)
```

```
600 CC$(0)=CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(243)+N$
610 CC$(1)=CHR$(240)+CHR$(242)+CHR$(243)+N$
620 JX=20
630 JY=25
640 NC=20
650 TX=JX
660 TY=JY
670 Z=0.5
680 CX=37
690 CY=1
700 X=JX
710 Y=JY
720 RETURN
730 LOCATE 1,1
740 PRINT N$+N$+N$;
750 CX=37
760 NC=NC-1
770 RETURN
780 IF TX=CX OR TX=CX+1 THEN 1000
790 LOCATE TX,TY+2
800 PRINT N$;
810 LOCATE TX,TY
820 PRINT J$;
830 LOCATE TX,TY
840 PRINT N$;
850 TX=JX
860 TY=JY
870 IF NC<>0 THEN 250
880 CLS
890 PEN 3
900 LOCATE 14,11
910 PRINT "SCORE :";S;
920 LOCATE 13,14
930 PRINT "UNE AUTRE ?";
940 IF INKEY$<>"" THEN 940
950 X$=INKEY$
960 IF X$="" THEN 950
970 IF X$<>"N" AND X$<>"n" THEN RUN
980 CLS
990 END
1000 LOCATE TX,TY
1010 PRINT E$;
```

```
1020 LOCATE TX,TY+2
1030 PRINT N$;
1040 PRINT CHR$(7);
1050 FOR I=1 TO 50
1060 NEXT I
1070 S=S+1
1080 DX=CX
1090 CX=37
1100 PEN 0
1110 FOR I=2 TO 25
1120 Z=-Z
1130 H=Z+0.5
1140 LOCATE DX,I-1
1150 PRINT N$+N$+N$
1160 LOCATE DX,I
1170 PRINT CC$(H);
1180 PRINT CHR$(7);
1190 FOR J=1 TO 10
1200 NEXT J
1210 NEXT I
1220 NC=NC-1
1230 FOR I=1 TO 500
1240 NEXT I
1250 CLS
1260 IF NC=0 THEN 880
1270 TY=JY
1280 GOTO 50
```





MICROPEDE

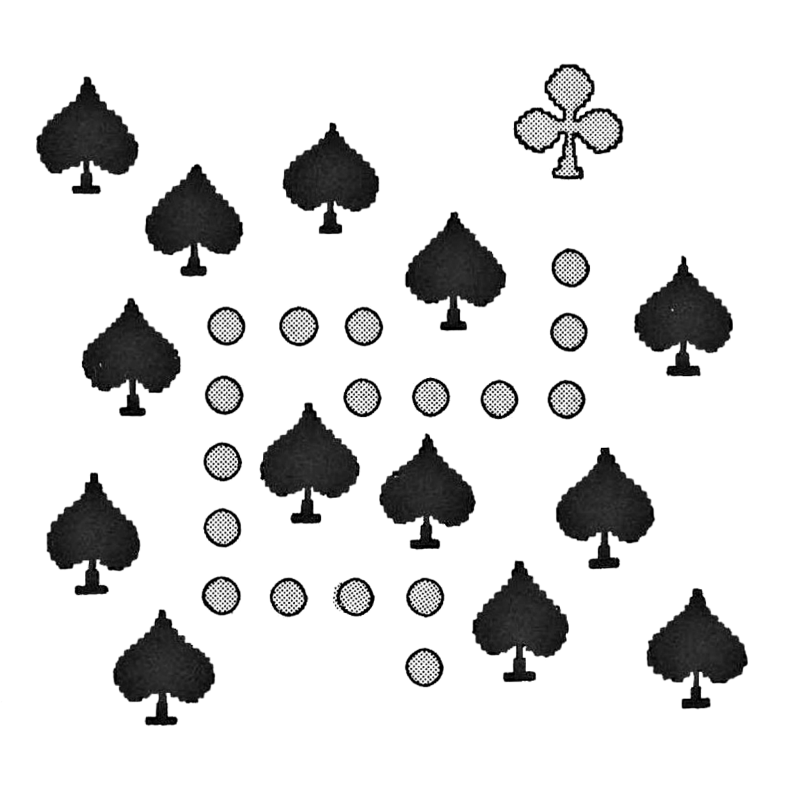
Essayez de diriger votre mille-pattes robot le plus longtemps possible. Il doit se nourrir de fleurs vertes (les rouges sont empoisonnées) sans jamais sortir du cadre ou recouper son propre corps. La difficulté vient de ce que sa longueur augmente d'une unité à chaque repas, ce qui rend les déplacements de plus en plus délicats. Utilisez les touches de contrôle du curseur ou le joystick.

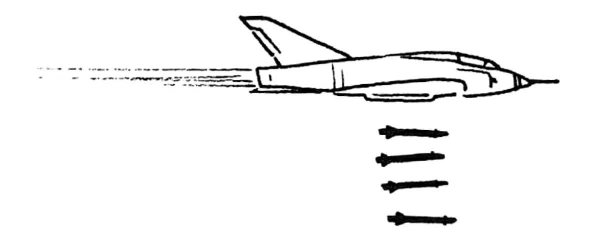
```
10 REM ************
20 REM * MICROPEDE *
30 REM ************
40 DIM TB(40,25)
50 GOSUB 610
60 X$=INKEY$
70 JY=JOY(0)
80 DX=(X$=F1$)-(X$=F2$)
90 DX=DX+(JY=4)-(JY=8)
100 DY=(X$=F3$)-(X$=F4$)
110 DY=DY+(JY=1)-(JY=2)
120 IF DX<>0 THEN X1=DX:Y1=0
130 IF DY<>0 THEN Y1=DY:X1=0
140 IF FL=1 THEN FL=0:GOTO 220
150 LOCATE A(1,X),A(1,Y)
160 PRINT N$;
170 TB(A(1,X),A(1,Y))=0
```

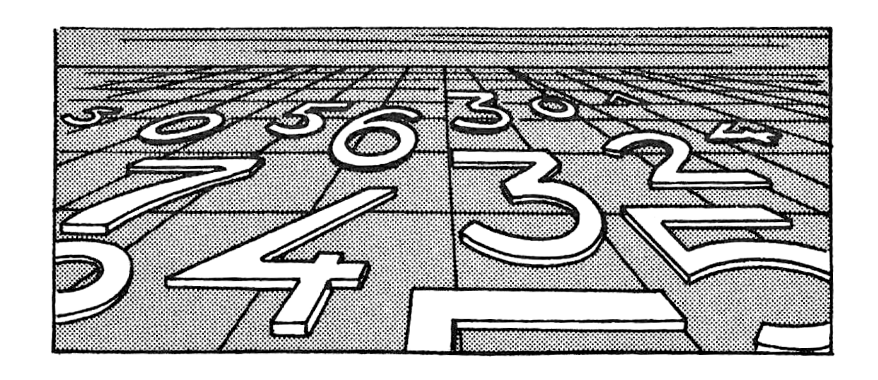
```
180 FOR I=1 TO L
190 A(I,Y)=A(I+1,Y)
200 A(I,X)=A(I+1,X)
210 NEXT I
220 A(L,Y)=A(L-1,Y)+Y1
230 A(L,X)=A(L-1,X)+X1
240 G=TB(A(L,X),A(L,Y))
250 IF G=B THEN 310
260 IF G<>N THEN 380
270 LOCATE A(L,X),A(L,Y)
280 PRINT M$;
290 TB(A(L,X),A(L,Y))=M
300 GOTO 60
310 GOSUB 1310
320 LOCATE A(L,X),A(L,Y)
330 PRINT M$;
340 TB(A(L,X),A(L,Y))=M
350 L=L+1
360 FL=1
370 GOTO 60
380 GOSUB 500
390 LOCATE 11,10
400 PRINT "SCORE :";L*10-70;
410 LOCATE 11,15
420 PRINT "UNE AUTRE ?";
430 X$=INKEY$
440 IF X$<>"" THEN 430
450 X$=INKEY$
460 IF X$="" THEN 450
470 IF X$<>"N" AND X$<>"n" THEN RUN
480 CLS
490 END
500 PEN 1
510 FOR I=1 TO 6
520 LOCATE A(L,X),A(L,Y)
530 PRINT N$;
540 PRINT CHR$(7);
550 LOCATE A(L,X),A(L,Y)
560 PRINT "*";
570 TB(A(L,X),A(L,Y))=M
580 NEXT I
590 PEN 3
```

```
600 RETURN
610 INK 0,26
620 INK 1,16
630 INK 2,22
640 INK 3,2
650 BORDER 8
660 CLS
670 GOSUB 730
680 GOSUB 940
690 GOSUB 1030
700 GOSUB 1270
710 GOSUB 1310
720 RETURN
730 N$=CHR$(32)
740 N=0
750 H$="#"
760 H=1
770 B$="*"
780 B=2
790 DIM A(70,2)
800 M$="@"
810 M=3
820 L=8
830 DO=1
840 Y=1
850 X=2
860 FL=0
870 X1=1
880 Y1=0
890 F1$=CHR$(242)
900 F2$=CHR$(243)
910 F3$=CHR$(240)
920 F4$=CHR$(241)
930 RETURN
940 PEN 3
950 FOR I=1 TO L
960 A(I,Y)=13
970 A(I,X)=3+I
980 LOCATE A(I,X),A(I,Y)
990 PRINT M$;
1000 TB(A(I,X),A(I,Y))=M
1010 NEXT I
```

```
1020 RETURN
1030 PEN 1
1040 FOR I=1 TO 40
1050 LOCATE I,1
1060 PRINT H$;
1070 TB(I,1)=H
1080 LOCATE I,25
1090 PRINT H$;
1100 TB(I,25)=H
1110 NEXT I
1120 FOR I=2 TO 24
1130 LOCATE 1,I
1140 PRINT H$;
1150 TB(1,I)=H
1160 LOCATE 40,I
1170 PRINT H$;
1180 TB(40,I)=H
1190 NEXT I
1200 FOR I=1 TO 80
1210 GOSUB 1270
1220 LOCATE PX,PY
1230 PRINT H$;
1240 TB(PX,PY)=H
1250 NEXT I
1260 RETURN
1270 PX=INT(RND(1)*38+2)
1280 PY=INT(RND(1)*23+2)
1290 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 1270
1300 RETURN
1310 GOSUB 1270
1320 PEN 2
1330 LOCATE PX,PY
1340 PRINT B$;
1350 TB(PX,PY)=B
1360 PEN 3
1370 RETURN
```







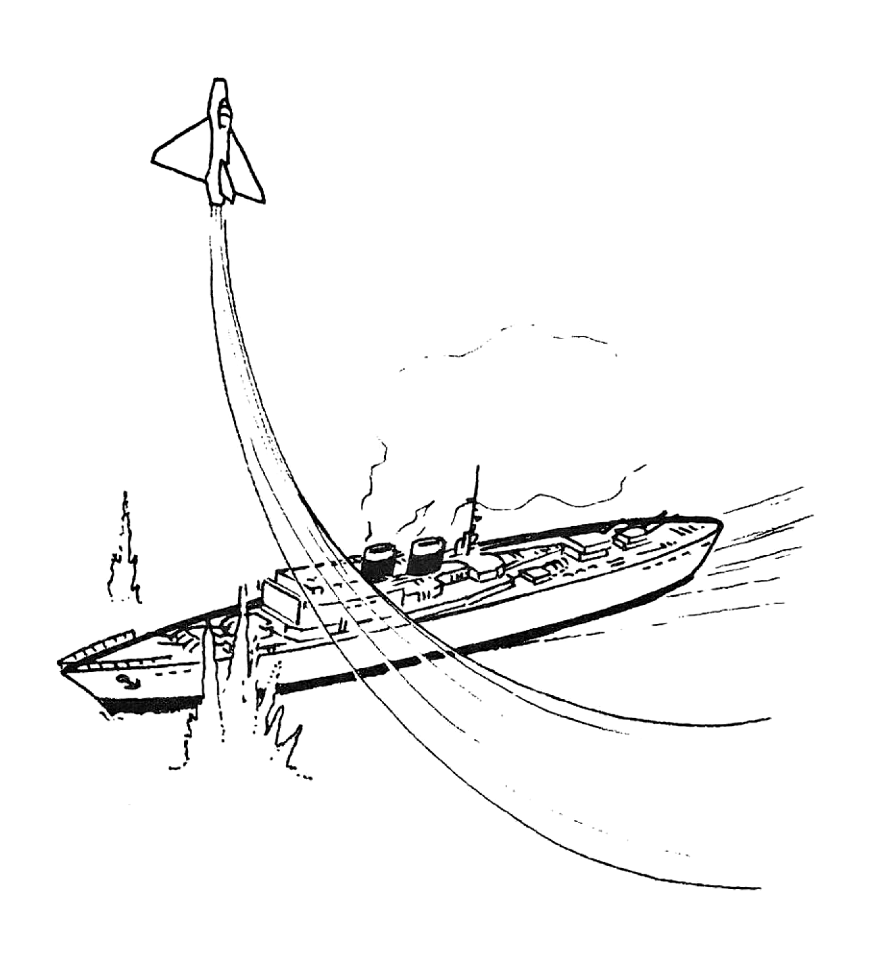
NUMERIX

Dans ce jeu, vous devez bombarder à l'aide de votre avion les chiffres qui se trouvent en bas de l'écran afin d'ajouter ceux-ci à votre total de points. Pour lâcher une bombe, tapez une touche quelconque. Chaque chiffre atteint augmente le nombre de bombes disponibles.

```
10 REM ***********
20 REM * NUMERIX *
30 REM ***********
40 DIM TB(40,25)
50 R=0
60 ERASE TB
70 DIM TB(40,25)
80 GOSUB 480
90 LOCATE AX,AY
100 PEN 1
110 PRINT A$;
120 PEN 2
130 X$=INKEY$
140 IF X$<>"" AND BY=0 THEN BX=AX:BY=AY+1:NM=NM-1
150 IF BY<>0 THEN BY=BY+1
160 IF BY>25 THEN LOCATE BX,BY-1:PRINT N$;:BY=0:IF NM<1 THEN 330
170 IF BY<>0 AND TB(BX,BY)<>0 THEN GOSUB 230
```

```
180 IF BY<>0 THEN LOCATE BX,BY-1:PRINT N$;:LOCATE BX,BY:PRINT B$;
190 IF BY=0 THEN FOR I=1 TO 5:NEXT I
200 AX=AX-1
210 IF AX<1 THEN AX=38:LOCATE 1,AY:PRINT M$;
220 GOTO 90
230 LOCATE BX,BY-1
240 PRINT N$;
250 LOCATE BX,BY
260 PRINT N$;
270 S=S+TB(BX,BY)*10
280 TB(BX,BY)=0
290 BY=0
300 NM=NM+0.5
310 GOSUB 690
320 RETURN
330 PEN 3
340 LOCATE 15,10
350 PRINT "SCORE :";S;
360 IF S>R THEN LET R=S
370 LOCATE 15,13
380 PRINT "RECORD :";R
390 LOCATE 15,16
400 PRINT "UNE AUTRE ?";
410 X$=INKEY$
420 IF X$<>"" THEN 410
430 X$=INKEY$
440 IF X$="" THEN 430
450 IF X$<>"N" AND X$<>"n" THEN GOTO 60
460 CLS
470 END
480 INK 0,23
490 INK 1,9
500 INK 2,16
510 INK 3,0
520 BORDER 2
530 CLS
540 N$=CHR$(32)
550 A$=CHR$(240)+CHR$(241)+N$
560 AX=38
570 AY=3
580 B$=CHR$(242)
590 M$=N$+N$+N$
```

```
600 BX=0
610 BY=0
620 GOSUB 780
630 FOR I=1 TO 15
640 GOSUB 690
650 NEXT I
660 NM=20
670 S=0
680 RETURN
690 J=INT(RND(1)*9)+1
700 X=INT(RND(1)*39)+1
710 Y=INT(RND(1)*3)+23
720 IF TB(X,Y)<>0 THEN 700
730 PEN 3
740 LOCATE X,Y
750 PRINT CHR$(J+48);
760 TB(X,Y)=J
770 RETURN
780 SYMBOL 240,0,0,0,0,0,63,127,255
790 SYMBOL 241,0,0,0,1,3,255,255,255
800 SYMBOL 242,40,16,56,124,124,124,56,16
810 RETURN
```



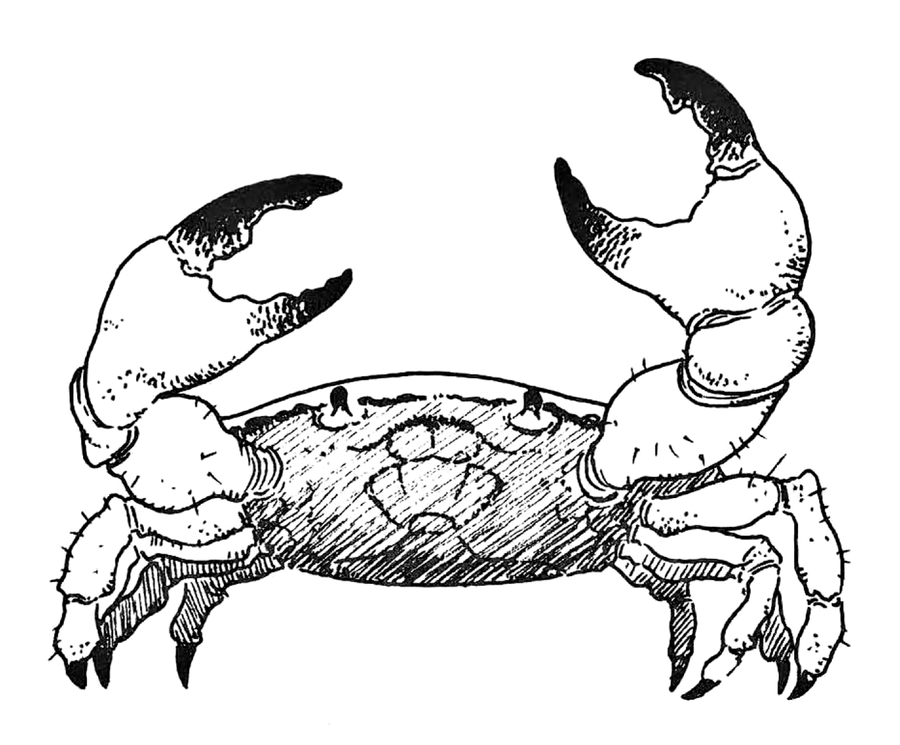
EXOCET

Un porte-avions ennemi s'est aventuré dans les eaux territoriales et refuse d'obéir aux sommations. Aux commandes de votre Mirage 2000, vous devez absolument le détruire avant qu'il ne menace votre base. Tapez une touche quelconque pour tirer.

```
10 REM **********
20 REM * EXOCET *
30 REM **********
40 R=0
50 GOSUB 880
60 GOSUB 700
70 PEN 1
80 LOCATE AX,AY:PRINT A$;
90 IF BX>36 THEN LOCATE 37,BY:PRINT M$;:BB=1:GOTO 120
100 PEN 7
110 LOCATE BX,BY:PRINT B$;
120 AX=AX-1
130 IF AX<1 THEN LOCATE 1,AY:PRINT M$;:AX=38
140 BB=BB+0.2
150 BX=INT(BB)
160 X$=INKEY$
170 IF X$<>"" AND EY=0 THEN EX=AX:EY=AY+1:NX=NX-1
```

```
180 IF EY<>0 THEN GOTO 220
190 FOR I=1 TO 10
200 NEXT I
210 GOTO 70
220 EX=EX-1
230 EY=EY+1
240 LOCATE EX+1,EY-1:PRINT N$;
250 IF EX<1 THEN EX=40
260 IF EY=26 THEN GOTO 310
270 IF EY=25 AND ABS(EX-2-BX)<2 THEN GOSUB 530
280 PEN 2
290 LOCATE EX,EY:PRINT E$;
300 GOTO 70
310 IF EX=40 THEN EX=1
320 LOCATE EX+1,EY-1:PRINT N$;
330 EY=0
340 EX=0
350 IF NX=0 THEN 370
360 GOTO 70
370 CLS
380 IF S>R THEN R=S
390 X$=INKEY$
400 IF X$<>"" THEN 390
410 PEN 3
420 LOCATE 11,10
430 PRINT "SCORE :";S;
440 LOCATE 11,13
450 PRINT "RECORD :";R;
460 LOCATE 11,16
470 PRINT "UNE AUTRE ?";
480 X$=INKEY$
490 IF X$="" THEN 480
500 IF X$<>"N" AND X$<>"n" THEN 60
510 CLS
520 END
530 LOCATE EX+1,EY-1
540 PRINT N$;
550 S=S+10
560 PEN 2
570 LOCATE EX,EY
580 PRINT F$;
590 FOR I=1 TO 30
```

```
600 X=INT(RND(1)*4)
610 Y=INT(RND(1)*6)
620 LOCATE EX+X-1,EY-Y
630 PRINT F$;
640 NEXT I
650 FOR I=1 TO 200
660 NEXT I
670 NX=NX+1
680 CLS
690 GOTO 70
700 CLS
710 B$=CHR$(32)+CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(242)
720 AX=38
730 S=0
740 BB=1
750 BX=1
760 A$=CHR$(243)+CHR$(244)+CHR$(32)
770 N$=CHR$(32)
780 M$=N$+N$+N$
790 E$=CHR$(245)
800 F$=CHR$(246)
810 EX=0
820 EY=0
830 XC=2
840 NX=20
850 BY=25
860 AY=8
870 RETURN
880 BORDER 2
890 INK 0,23
900 INK 1,25
910 INK 2,16
920 INK 3,0
930 CLS
940 SYMBOL 240,0,0,0,0,7,255,255,127
950 SYMBOL 241,16,16,56,252,255,255,255,255
960 SYMBOL 242,0,0,0,0,224,255,252,248
970 SYMBOL 243,0,0,0,0,0,63,127,255
980 SYMBOL 244,0,0,0,1,3,255,255,255
990 SYMBOL 245,0,0,0,0,125,255,125,0
1000 SYMBOL 246,8,33,128,10,0,40,0,16
1010 RETURN
```



CRABES

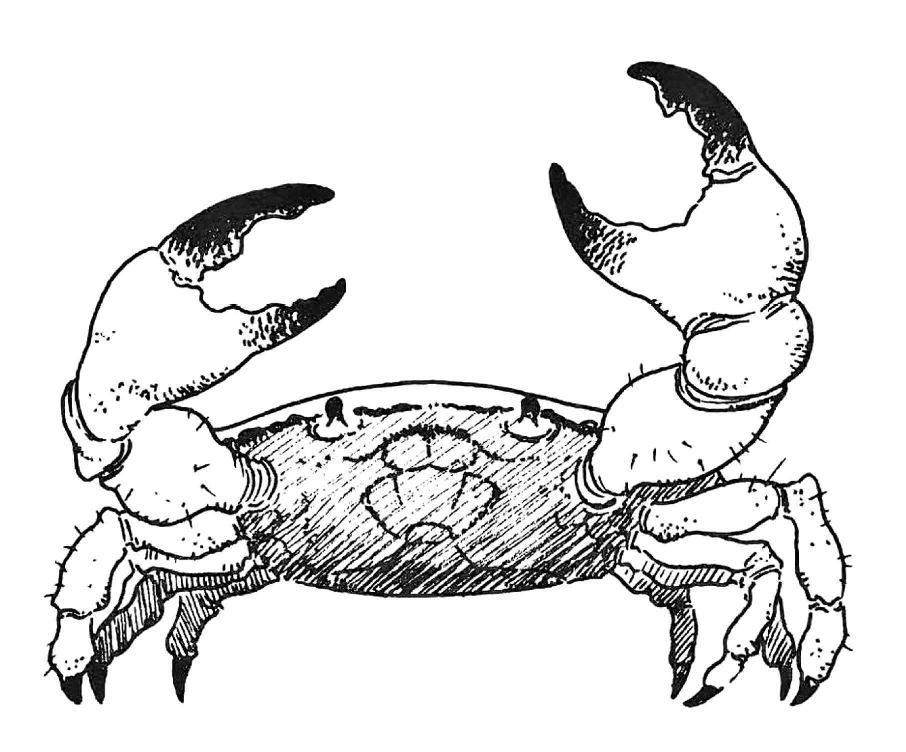
Vous devez maintenant aider une pauvre tortue à regagner la mer en évitant les crabes voraces qui patrouillent sur la plage. Chaque tortue amenée au but rapporte un point. Vous disposez de cinq vies pour tenter de marquer un score maximum. Utilisez les touches de contrôle du curseur pour avancer et pour reculer.

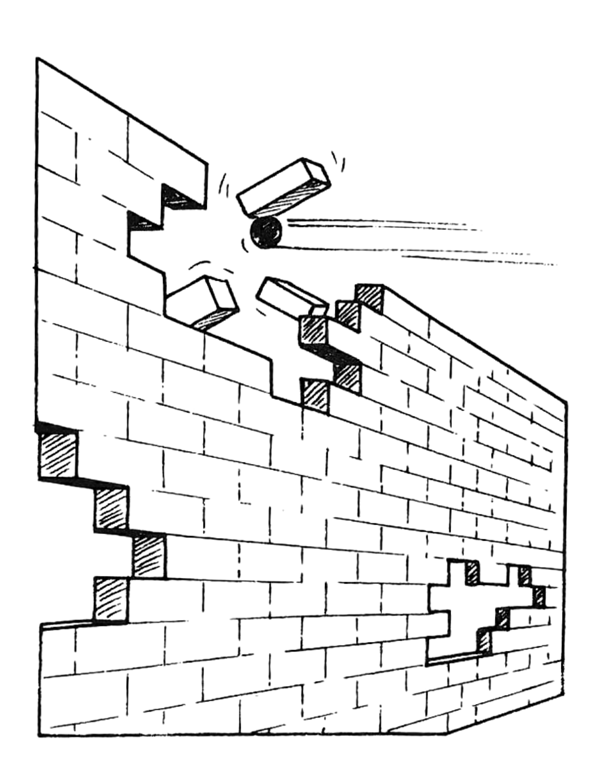
```
10 REM **********
20 REM * CRABES *
30 REM **********
40 DEFINT A-Z
50 GOSUB 850
60 LOCATE 1,21
70 PEN 1
80 PRINT "VIE(S) REST.";NP;
90 A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,39)
100 B$=RIGHT$(B$,39)+LEFT$(B$,1)
110 LOCATE 1,X1
120 PRINT A$;
130 LOCATE 1,X2
140 PRINT B$;
150 LOCATE 1,X3
160 PRINT A$;
170 LOCATE 1,X4
180 PRINT B$;
190 D$=INKEY$
200 IF INKEY$<>"" THEN 200
```

```
210 PY=PY+(D$=F1$)-(D$=F2$)
220 IF PY>11 THEN PY=11
230 IF PY=3 THEN 380
240 C$=N$
250 IF PY=X1 OR PY=X3 THEN C$=MID$(A$,PX,1)
260 IF PY=X2 OR PY=X4 THEN C$=MID$(B$,PX,1)
270 IF C$<>N$ THEN 560
280 LOCATE PX,YP
290 PRINT N$;
300 LOCATE PX,PY
310 PEN 3
320 PRINT P$;
330 PEN 1
340 YP=PY
350 T=T+1
360 IF T>500 THEN 680
370 GOTO 60
380 LOCATE PX,YP
390 PRINT N$;
400 LOCATE PX,PY
410 PEN 3
420 PRINT P$;
430 PEN 1
440 PRINT CHR$(7);
450 FOR I=1 TO 200
460 NEXT I
470 LOCATE PX,PY
480 PRINT N$;
490 PY=10
500 YP=PY
510 S=S+1
520 LOCATE 1,1
530 PRINT "SCORE :";S,,"RECORD :";R;
540 GOSUB 1170
550 GOTO 60
560 NP=NP-1
570 PEN 2
580 LOCATE PX,YP
590 PRINT N$;
600 LOCATE PX,PY
610 PRINT CHR$(225);
620 GOSUB 1220
```

```
630 IF NP=0 THEN 680
640 PY=10
650 YP=PY
660 GOSUB 1170
670 GOTO 60
680 CLS
690 IF S>R THEN R=S
695 PEN 1
700 IF T<500 THEN 730
710 LOCATE 11,9
720 PRINT "** TEMPS ECOULE **";
730 LOCATE 11,13
740 PRINT "SCORE :";S;
750 LOCATE 11,17
760 PRINT "RECORD :";R;
770 LOCATE 11,21
780 PRINT "UNE AUTRE ?";
790 IF INKEY$<>"" THEN 790
800 D$=INKEY$
810 IF D$="" THEN 790
820 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN 50
830 CLS
840 END
850 MODE 1
860 INK 0,24
870 INK 1,0
880 INK 2,16
890 INK 3,22
900 BORDER 2
910 CLS
920 SYMBOL 240,24,90,126,60,60,126,90
930 SYMBOL 241,7,15,31,31,18,16,12
940 SYMBOL 242,224,240,248,248,72,8,48
950 P$=CHR$(240)
960 N$=CHR$(32)
970 F1$=CHR$(240)
980 F2$=CHR$(241)
990 A$=""
1000 B$=""
1010 S=0
1020 NP=5
1030 PX=20
```

```
1040 PY=11
1050 YP=PY
1060 X1=5
1070 X2=6
1080 X3=8
1090 X4=9
1100 T=0
1110 RESTORE
1120 FOR I=1 TO 40
1130 READ A
1140 A$=A$+CHR$(A)
1150 NEXT I
1160 B$=A$
1170 X=RND(38)+1
1180 A$=RIGHT$(A$,X)+LEFT$(A$,40-X)
1190 RETURN
1200 DATA 32,241,242,32,32,241,242,32,32,32,241,242,32,32,32,32,32,241,242,32
1210 DATA 32,32,241,242,32,32,32,241,242,32,32,241,242,32,32,241,242,32,32,32,32
1220 SOUND 1,500,100,15
1230 SOUND 1,0,2
1240 SOUND 1,500,75,15
1250 SOUND 1,0,2
1260 SOUND 1,500,25,15
1270 SOUND 1,0,2
1280 SOUND 1,500,100,15
1290 SOUND 1,0,2
1300 SOUND 1,425,75,15
1310 SOUND 1,0,2
1320 SOUND 1,450,25,15
1330 SOUND 1,0,2
1340 SOUND 1,450,75,15
1350 SOUND 1,0,2
1360 SOUND 1,500,25,15
1370 SOUND 1,0,2
1380 SOUND 1,500,75,15
1390 SOUND 1,0,2
1400 SOUND 1,525,25,15
1410 SOUND 1,0,2
1420 SOUND 1,500,100,15
1430 FOR I=1 TO 200
1440 NEXT I
1450 RETURN
```





CASSE-BRIQUES

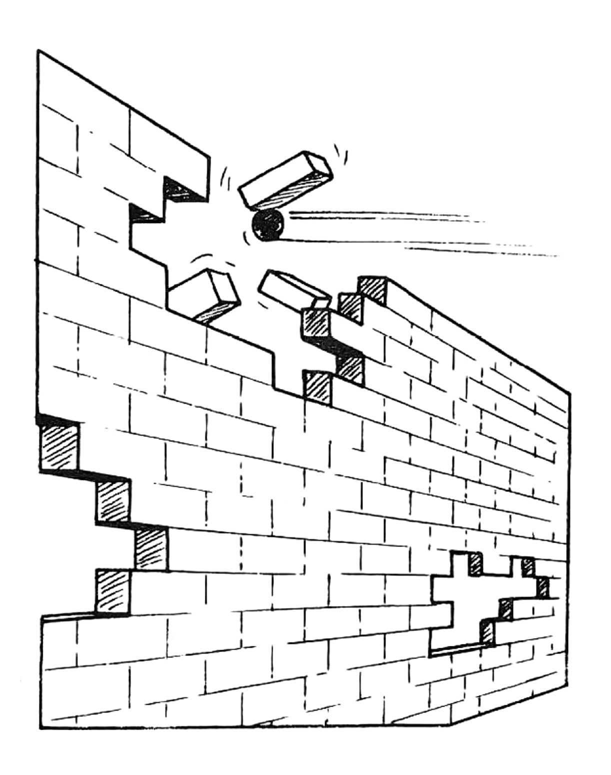
Voici un jeu que l'on a l'habitude de voir dans les cafés. Grâce à votre ordinateur, vous allez maintenant pouvoir en profiter sans dépenser un centime. Le but du jeu est simple : essayer de détruire un mur de briques à l'aide d'une balle que vous devez renvoyer avec votre raquette. Chaque brique cassée rapporte un point. Lorsque le mur est entièrement détruit, un nouveau mur apparaît. Vous disposez de dix balles pour tenter de marquer un score maximum. Utilisez le joystick ou les touches de contrôle du curseur pour déplacer la raquette.

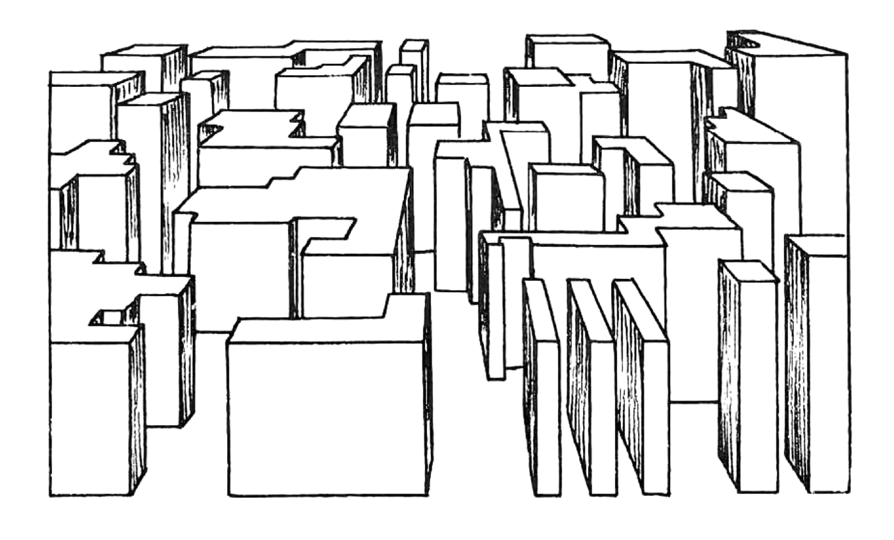
```
10 REM ****************
20 REM * CASSE-BRIQUES *
30 REM ****************
40 DIM TB(40,25)
50 GOSUB 730
60 GOTO 200
70 D=2*((JOY(0)=4)-(JOY(0)=8))
80 IF D<>0 THEN DO=D
90 IF JOY(0)=0 THEN DO=0
100 RX=RX+DO
110 CH=SGN(DO)
120 RETURN
130 D$=INKEY$
140 D=2*((D$=F1$)-(D$=F2$))
150 IF D<>0 THEN DO=D
160 IF D$=CHR$(224) THEN DO=0
170 RX=RX+DO
```

```
180 CH=SGN(DO)
190 RETURN
200 LOCATE BX,BY
210 PEN 1
220 PRINT N$;
230 BX=BX+DX
240 BY=BY+DY
250 IF TB(BX,BY)<>0 THEN DY=-DY:S=S+1:PRINT CHR$(7);
260 LOCATE BX,BY
270 PEN 0
280 PRINT B$:TB(BX,BY)=0
290 IF BY=23 AND ABS(BX-RX-3)>1 THEN 420
300 IF BY=23 AND BX>5 AND BX<36 THEN LOCATE BX,BY:PRINT N$;:BX=BX+CH
310 IF BY=23 THEN PRINT CHR$(7);:DY=-DY
320 IF BY=2 THEN PRINT CHR$(7);:DY=-DY
330 IF BX=3 OR BX=38 THEN PRINT CHR$(7);:DX=-DX
340 ON JS GOSUB 70,130
350 IF RX<1 THEN RX=1
360 IF RX>34 THEN RX=34
370 LOCATE RX,RY
380 PEN 2
390 PRINT R$;
400 IF S=204 THEN GOSUB 1290
410 GOTO 200
420 NB=NB+1
430 IF NB=11 THEN 540
440 LOCATE BX,BY
450 PRINT N$;
460 FOR I=1 TO 3
470 PRINT CHR$(7);
480 FOR J=1 TO 100
490 NEXT J
500 NEXT I
510 DO=0
520 GOSUB 1230
530 GOTO 200
540 LOCATE 14,6
550 PEN 3
560 S=S+404*K
570 PRINT "SCORE :";S;
580 IF S>R1 THEN R1=S
590 LOCATE 14,11
```

```
600 PRINT "RECORD :";R1;
610 LOCATE 14,16
620 PRINT "UNE AUTRE ?";
630 NB=0
640 K=0
650 S=0
660 D$=INKEY$
670 IF D$<>"" THEN 660
680 D$=INKEY$
690 IF D$="" THEN 680
700 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN 50
710 CLS
720 END
730 MODE 1
740 CLS
750 INK 0,2
760 INK 1,25
770 INK 2,0
780 INK 3,16
790 BORDER 17
800 PAPER 1
810 SYMBOL 240,255,255,255
820 SYMBOL 241,60,126,255,255,255,255,126,60
830 SYMBOL 242,8,8,8,8,8,8,8,255
840 SYMBOL 243,0,0,0,0,0,0,0,255
850 B1$=CHR$(242)
860 B2$=CHR$(243)
870 N$=CHR$(32)
880 R$=N$+N$+CHR$(240)+CHR$(240)+CHR$(240)+N$+N$
890 B$=CHR$(241)
900 F1$=CHR$(242)
910 F2$=CHR$(243)
920 LOCATE 2,11
930 PEN 2
940 PRINT "JOYSTICK (O ou N) ?";
950 D$=INKEY$
960 IF D$="" THEN 950
970 IF D$="O" THEN JS=1 ELSE JS=2
980 CLS
990 PEN 2
1000 FOR BX=2 TO 39
1010 LOCATE BX,1
```

```
1020 PRINT CHR$(143);
1030 NEXT BX
1040 FOR BY=2 TO 23
1050 LOCATE 2,BY
1060 PRINT CHR$(143);
1070 LOCATE 39,BY
1080 PRINT CHR$(143);
1090 NEXT BY
1100 PAPER 3
1110 FOR BY=3 TO 8
1120 FOR BX=4 TO 36 STEP 2
1130 TB(BX,BY)=1:TB(BX+1,BY)=1
1140 LOCATE BX,BY
1150 IF BY/2<>INT(BY/2) THEN 1180
1160 PRINT B1$;B2$;
1170 GOTO 1190
1180 PRINT B2$;B1$;
1190 NEXT BX
1200 NEXT BY
1210 PAPER 1
1220 RX=17
1230 RY=24
1240 BY=23
1250 BX=INT(RND(1)*32)+5
1260 DY=-1
1270 DX=(INT(RND(1)*2)-0.5)*2
1280 RETURN
1290 K=K+1
1300 S=0
1310 LOCATE BX,BY
1320 PRINT N$;
1330 LOCATE RX+2,RY
1340 PRINT N$;N$;N$;
1350 GOSUB 990
1360 RETURN
```





POURSUITE

Le voleur s'est échappé, emportant le magot. (Il est représenté par un masque noir.) Il se cache dans la ville et vous avez trente minutes pour le débusquer et l'arrêter. Attention, pas de précipitation ! En effet, si vous vous jetez sur lui sans réfléchir, il y a toutes les chances pour qu'il vous file entre les doigts. La meilleure façon de vous y prendre est de l'aborder de côté. (Efficace à tous les coups à condition de ne pas le rater !) Si vous ne vous sentez pas assez sûr de vous, attaquez-le de face, ce qui est plus facile mais moins efficace car moins discret. Encore un conseil : n'essayez pas de le poursuivre ; cela ne vous mènerait à rien car il est aussi rapide que vous. Observez plutôt ses mouvements comme un vrai détective. Quand vous le verrez tourner en rond, approchez-vous sans faire de bruit et surgissez au bon moment. Mais rappelez-vous, le temps presse !

Pour vous déplacer, utilisez le joystick ou les touches de contrôle du curseur.

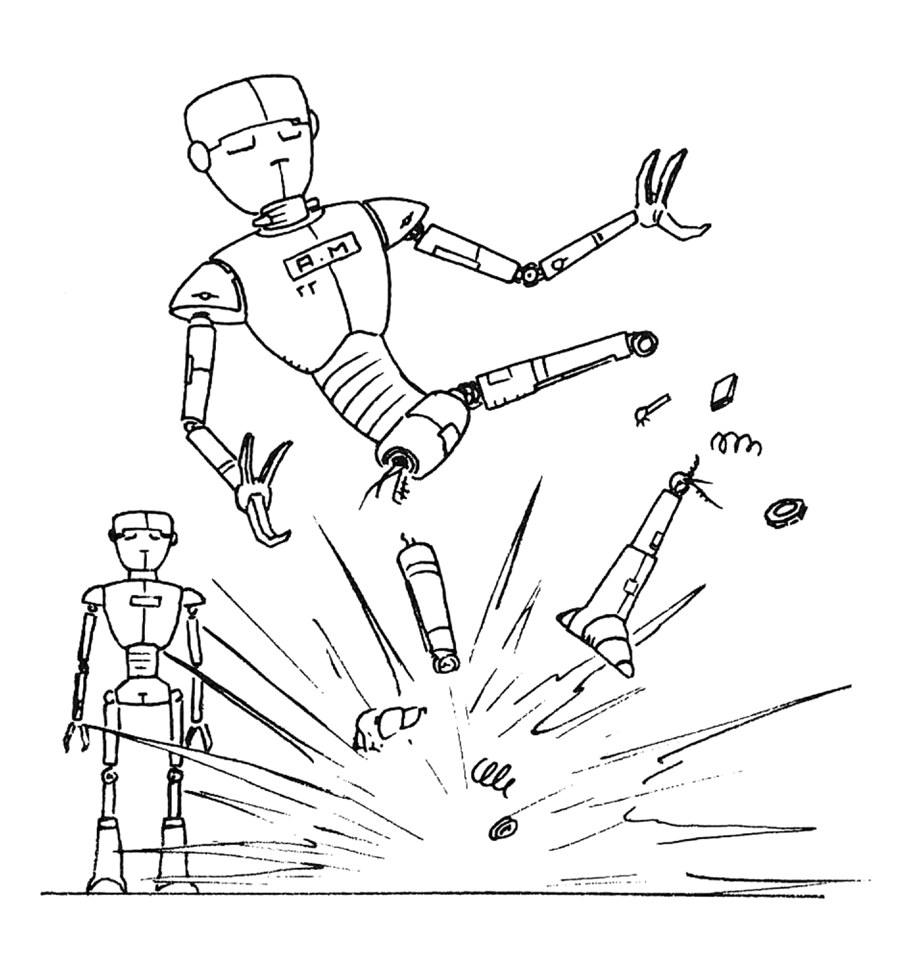
```
10 REM *************
20 REM * POURSUITE *
30 REM *************
40 DIM TB(40,25)
50 GOSUB 1360
60 S=0
70 N$=CHR$(32)
80 V$=CHR$(224)
90 V=224
100 P$=CHR$(251)
110 P=251
120 GOSUB 820
```

```
130 ON JK GOSUB 200
140 D$=INKEY$
150 DH=(D$=F1$)-(D$=F2$)
160 DV=(D$=F3$)-(D$=F4$)
170 IF DH<>0 THEN DX=DH:DY=0
180 IF DV<>0 THEN DY=DV:DX=0
190 GOTO 230
200 ST=JOY(0)
210 DX=(ST=4)-(ST=8)
220 DY=(ST=1)-(ST=2)
230 Z=Z-0.2
240 LOCATE 1,25
250 PEN 1
260 PRINT "TEMPS :";INT(Z+1)
270 IF Z<0 THEN 520
280 PX=PX+DX
290 PY=PY+DY
300 C=TB(PX,PY)
310 IF C=V THEN 1270
320 IF C<>0 THEN PX=XP:PY=YP
330 LOCATE XP,YP
340 PRINT N$;:TB(XP,YP)=0
350 LOCATE PX,PY
360 PEN 2
370 PRINT P$;:TB(PX,PY)=P
380 YP=PY
390 XP=PX
400 VX=VX+CX
410 VY=VY+CY
420 IF TB(VX,VY)<>0 THEN GOSUB 660
430 IF TB(VX,VY)<>0 THEN 400
440 LOCATE XV,YV
450 PEN 1
460 PRINT N$;:TB(XV,YV)=0
470 LOCATE VX,VY
480 PRINT V$;:TB(VX,VY)=V
490 XV=VX
500 YV=VY
510 GOTO 130
520 IF INKEY$<>"" THEN 520
530 IF R<S THEN R=S
540 PEN 1
```

```
550 LOCATE 11,7
560 PRINT "TEMPS ECOULE";
570 LOCATE 11,11
580 PRINT "SCORE :";S;
590 LOCATE 11,19
600 PRINT "UNE AUTRE ?";
610 D$=INKEY$
620 IF D$="" THEN 610
630 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
640 CLS
650 END
660 DT=DT+1
670 GOSUB 770
680 IF TB(XV+CX,YV+CY)=0 THEN VX=XV+CX:VY=YV+CY:RETURN
690 DT=DT-2
700 GOSUB 770
710 IF TB(XV+CX,YV+CY)=0 THEN VX=XV+CX:VY=YV+CY:RETURN
720 DT=DT-1
730 GOSUB 770
740 VX=XV+CX
750 VY=YV+CY
760 RETURN
770 IF DT>4 THEN DT=DT-4
780 IF DT<1 THEN DT=DT+4
790 CX=(DT=1)-(DT=3)
800 CY=(DT=2)-(DT=4)
810 RETURN
820 CLS
830 PEN 2
840 FOR VX=1 TO 40
850 LOCATE VX,1
860 PRINT CHR$(143);:TB(VX,1)=143
870 LOCATE VX,24
880 PRINT CHR$(143);:TB(VX,24)=143
890 NEXT VX
900 FOR VY=2 TO 23
910 LOCATE 1,VY
920 PRINT CHR$(143);:TB(1,VY)=143
930 LOCATE 40,VY
940 PRINT CHR$(143);:TB(40,VY)=143
950 NEXT VY
960 PEN 3
```

```
970 FOR VX=1 TO 150
980 GOSUB 1230
990 LOCATE PX,PY
1000 PRINT CHR$(143);:TB(PX,PY)=143
1010 NEXT VX
1020 GOSUB 1230
1030 VX=PX
1040 VY=PY
1050 PEN 1
1060 LOCATE VX,VY
1070 PRINT V$;:TB(VX,VY)=V
1080 XV=VX
1090 YV=VY
1100 GOSUB 1230
1110 PEN 3
1120 LOCATE PX,PY
1130 PRINT P$;:TB(PX,PY)=P
1140 XP=PX
1150 YP=PY
1160 Z=30
1170 CX=0
1180 CY=0
1190 DX=0
1200 DY=0
1210 DT=0
1220 RETURN
1230 PX=INT(RND(1)*38)+2
1240 PY=INT(RND(1)*22)+2
1250 IF TB(PX,PY)<>0 THEN 1230
1260 RETURN
1270 LOCATE VX,VY:PEN 2:PRINT CHR$(225);
1280 FOR I=1 TO 5
1290 SOUND 1,450,100,15
1300 SOUND 1,500,100,15
1310 NEXT I
1320 ERASE TB
1330 DIM TB(40,25)
1340 S=S+1
1350 GOTO 120
1360 MODE 1
1370 BORDER 1
1380 INK 0,2
```

```
1390 INK 1,16
1400 INK 2,22
1410 INK 3,25
1420 CLS
1430 F1$=CHR$(242)
1440 F2$=CHR$(243)
1450 F3$=CHR$(240)
1460 F4$=CHR$(241)
1470 LOCATE 11,11
1480 PRINT "JOYSTICK ?";
1490 D$=INKEY$
1500 PX=RND(1)
1510 IF D$="" THEN 1490
1520 IF D$="O" OR D$="o" THEN JK=1
1530 RETURN
```


A.M

ROBOTS

Vous voici seul, abandonné sur une planète défendue par des robots meurtriers. Le sol est truffé de mines qu'il vous faut absolument éviter. Les mines sont représentées sur l'écran par des losanges rouges. Au début du jeu, cinq robots sont présents sur le terrain. Sans perdre une seconde, ils se précipitent sur vous en suivant toujours le plus court chemin. Par chance, les robots sont aveugles et ne voient pas les mines qui se trouvent entre eux et vous, ce qui vous permet, en vous déplaçant judicieusement, de les éliminer. Utilisez pour cela le joystick ou les touches :

<Q> <W> <E>
<A> <D>
<Z> <X> <C>

suivant la direction que vous avez choisie. Lorsque tous les robots sont éliminés, le jeu reprend avec un robot supplémentaire. Si vous sautez sur une mine ou si un robot vous tue, tout n'est pas perdu. Vous disposez en effet de cinq vies. Si vous désirez changer le nombre de mines, modifiez la valeur de la variable NM à la ligne 80.

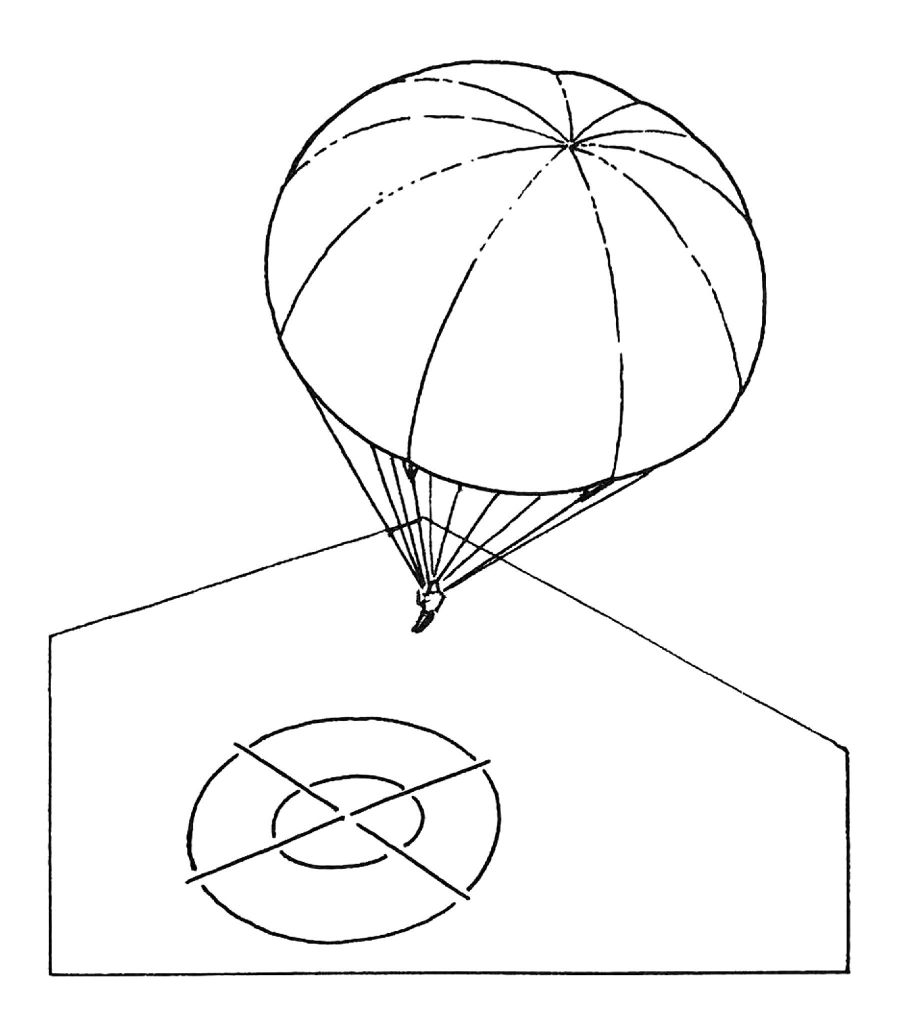
```
10 REM **********
20 REM * ROBOTS *
30 REM **********
40 DEFINT A-Z
50 DIM TB(40,25)
60 NH=5
70 N1=5
80 NM=40
90 NR=N1
```

```
100 DIM R(30,1)
110 GOSUB 1610
120 GOSUB 1470
130 GOSUB 890
140 ON JS GOSUB 690,790
150 FOR I=1 TO 100
160 NEXT I
170 C=TB(HX,HY)
180 IF C<>H AND C<>0 THEN 490
190 PEN 1
200 LOCATE X,Y
210 PRINT N$;:TB(X,Y)=0
220 LOCATE HX,HY
230 PRINT H$;:TB(HX,HY)=H
240 X=HX
250 Y=HY
260 T=0
270 FOR I=1 TO NR
280 IF R(I,0)=0 THEN 420
290 T=1
300 RX=R(I,0)+SGN(HX-R(I,0))
310 RY=R(I,1)+SGN(HY-R(I,1))
320 C=TB(RX,RY)
330 IF C=M OR C=R THEN S=S+1:LOCATE R(I,0),R(I,1):PRINT N$;:
TB(R(I,0),R(I,1))=0:R(I,0)=0:GOTO 420
340 IF C=H THEN 490
350 PEN 3
360 LOCATE R(I,0),R(I,1)
370 PRINT N$;:TB(R(I,0),R(I,1))=0
380 LOCATE RX,RY
390 PRINT R$;:TB(RX,RY)=R
400 R(I,0)=RX
410 R(I,1)=RY
420 NEXT I
430 IF T=0 THEN 450
440 GOTO 140
450 S=S+10
460 IF INKEY$<>"" THEN 460
470 IF NR<30 THEN NR=NR+1
480 GOTO 130
490 NH=NH-1
500 PEN 2
```

```
510 LOCATE X,Y
520 PRINT N$;:TB(X,Y)=0
530 LOCATE HX,HY
540 PRINT H$;:TB(HX,HY)=H
550 IF INKEY$<>"" THEN 550
560 IF NH>0 THEN NR=N1:GOTO 130
570 CLS
580 LOCATE 10,11
590 PRINT "SCORE :";S;
600 LOCATE 10,21
610 PRINT "UNE AUTRE ?";
620 PEN 1
630 IF INKEY$<>"" THEN 630
640 D$=INKEY$
650 IF D$="" THEN 640
660 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
670 CLS
680 END
690 D$=INKEY$
700 IF D$="Q" THEN HX=HX-1:HY=HY-1
710 IF D$="W" THEN HY=HY-1
720 IF D$="E" THEN HY=HY-1:HX=HX+1
730 IF D$="A" THEN HX=HX-1
740 IF D$="D" THEN HX=HX+1
750 IF D$="Z" THEN HX=HX-1:HY=HY+1
760 IF D$="X" THEN HY=HY+1
770 IF D$="C" THEN HY=HY+1:HX=HX+1
780 RETURN
790 J=JOY(0)
800 IF J=5 THEN HX=HX-1:HY=HY-1
810 IF J=1 THEN HY=HY-1
820 IF J=9 THEN HY=HY-1:HX=HX+1
830 IF J=4 THEN HX=HX-1
840 IF J=8 THEN HX=HX+1
850 IF J=6 THEN HX=HX-1:HY=HY+1
860 IF J=2 THEN HY=HY+1
870 IF J=10 THEN HY=HY+1:HX=HX+1
880 RETURN
890 CLS
900 PEN 1
910 LOCATE 1,25
920 PRINT "SCORE :";S;
```

```
930 IF NH=1 THEN 980
940 FOR HX=1 TO NH-1
950 LOCATE 20+HX,25
960 PRINT H$;
970 NEXT HX
980 PEN 2
990 ERASE TB
1000 DIM TB(40,25)
1010 FOR HX=1 TO 40
1020 LOCATE HX,1
1030 PRINT M$;:TB(HX,1)=M
1040 LOCATE HX,24
1050 PRINT M$;:TB(HX,24)=M
1060 NEXT HX
1070 FOR HY=2 TO 23
1080 LOCATE 1,HY
1090 PRINT M$;:TB(1,HY)=M
1100 LOCATE 40,HY
1110 PRINT M$;:TB(40,HY)=M
1120 NEXT HY
1130 FOR I=1 TO NM
1140 HX=INT(RND(1)*38)+2
1150 HY=INT(RND(1)*22)+2
1160 IF TB(HX,HY)<>0 THEN 1140
1170 LOCATE HX,HY
1180 PRINT M$;:TB(HX,HY)=M
1190 NEXT I
1200 PEN 2
1210 FOR I=1 TO NR
1220 R(I,0)=INT(RND(1)*38)+2
1230 R(I,1)=INT(RND(1)*22)+2
1240 IF TB(R(I,0),R(I,1))<>0 THEN 1220
1250 LOCATE R(I,0),R(I,1)
1260 PRINT R$;:TB(R(I,0),R(I,1))=R
1270 NEXT I
1280 HX=INT(RND(1)*38)+2
1290 HY=INT(RND(1)*22)+2
1300 IF TB(HX,HY)<>0 THEN 1280
1310 X=HX
1320 Y=HY
1330 FOR I=1 TO 5
1340 LOCATE HX,HY
```

```
1350 PEN 3
1360 PRINT CHR$(143);
1370 PRINT CHR$(7);
1380 FOR J=1 TO 50
1390 NEXT J
1400 LOCATE HX,HY
1410 PEN 1
1420 PRINT H$;:TB(HX,HY)=H
1430 FOR J=1 TO 50
1440 NEXT J
1450 NEXT I
1460 RETURN
1470 CLS
1480 MODE 1
1490 INK 0,1
1500 INK 1,25
1510 INK 2,23
1520 INK 3,16
1530 BORDER 22
1540 LOCATE 11,11
1550 PRINT "JOYSTICK ?";
1560 D$=INKEY$
1570 C=RND(1)
1580 IF D$="" THEN 1560
1590 IF D$="O" OR D$="o" THEN JS=2 ELSE JS=1
1600 RETURN
1610 SYMBOL 240,28,28,73,62,8,28,20,20
1620 SYMBOL 241,60,126,219,255,255,126,36,60
1630 SYMBOL 242,0,0,24,60,126,126,60,24
1640 H$=CHR$(240)
1650 H=240
1660 R$=CHR$(241)
1670 R=241
1680 M$=CHR$(242)
1690 M=242
1700 N$=CHR$(32)
1710 RETURN
```



PARACHUTE

Essayez, en sautant d'un hélicoptère en vol, d'atteindre la cible qui se trouve au sol. Une première pression sur une touche vous permet de descendre verticalement en chute libre. Une deuxième pression entraîne l'ouverture du parachute. La descente continue alors plus lentement et avec un angle de 45 degrés car le vent vous pousse. Plus vous attendrez pour ouvrir votre parachute et moins vous serez déporté. Mais n'attendez pas trop longtemps car, au-dessous de cent mètres, le parachute ne s'ouvre plus.

```
10 REM *************
20 REM * PARACHUTE *
30 REM *************
40 S=0
50 GOSUB 610
60 H=H-1
70 IF H=0 THEN LOCATE 1,1:PRINT M$;:HH=37:H=37
80 PEN 1
90 LOCATE H,1
100 PRINT H$;
110 D$=INKEY$
120 IF D$="" THEN 170
130 IF PV>18 THEN 170
140 IF SP=1 THEN OP=1:GOTO 160
150 SP=1
160 IF OP=0 THEN PV=1:PH=H+1.5
170 IF SP=0 THEN 420
```

```
180 IF OP=0 THEN PV=PV+1
190 IF OP=1 THEN PV=PV+0.5:PH=PH-0.5
200 IF PV>24 OR PH<1 THEN 440
210 IF OP=1 THEN 310
220 LOCATE HO,V
230 PRINT N$;
240 V=PV
250 HO=PH
260 PEN 2
270 LOCATE HO,V
280 PRINT C$;
290 FOR I=1 TO 120:NEXT I
300 GOTO 60
310 PEN 2
320 LOCATE HO,V
330 PRINT N$;
340 LOCATE HO,V+1
350 PRINT N$;
360 V=PV
370 HO=PH
380 LOCATE HO,V
390 PRINT P$;
400 LOCATE HO,V+1
410 PRINT Q$;
420 FOR I=1 TO 120:NEXT I
430 GOTO 60
440 IF INT (HO+0.5)<>PA THEN 500
450 FOR I=1 TO 500
460 NEXT I
470 S=S+1
480 GOSUB 610
490 GOTO 60
500 CLS
510 PEN 3
520 LOCATE 15,10
530 PRINT "SCORE :";S;
540 LOCATE 15,14
550 PRINT "UNE AUTRE ?";
560 D$=INKEY$
570 IF D$="" THEN 560
580 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN RUN
590 CLS
```

```
600 END
610 INK 0,20
620 INK 1,2
630 INK 2,16
640 INK 3,0
650 BORDER 22
660 MODE 1
670 CLS
680 SYMBOL 240,20,20,28,28,62,73,93,93
690 SYMBOL 241,0,0,0,28,62,127,127,65
700 SYMBOL 242,93,93,73,62,28,28,20,20
710 SYMBOL 243,63,1,15,31,31,63,63,31
720 SYMBOL 244,248,0,128,224,255,255,240,192
730 SYMBOL 245,0,0,12,12,252,248,0,0
740 N$=CHR$(32)
750 M$=N$+N$+N$
760 H$=CHR$(243)+CHR$(244)+CHR$(245)+N$
770 Z=0
780 C$=CHR$(240)
790 P$=CHR$(241)
800 Q$=CHR$(242)
810 A$=CHR$(143)
820 H=37
830 PA=INT(RND(1)*31)+1
840 LOCATE PA,25
850 PEN 3
860 PRINT A$;
870 SP=0
880 OP=0
890 PH=0
900 PV=0
910 CC=2
920 V=1
930 HO=1
940 RETURN
```



SYBEX

FRANCE

6-8, Impasse du Curé
75881 PARIS CEDEX 18
Tél. : (1) 42.09.95.95
Télex : 211801
Télécopie : 42.09.01.45

U.S.A.

2021 Challenger Drive, 100
ALAMEDA - CALIFORNIA 94501
Tél. : (415) 523-8233
(800) 227-2346 (Outside CA)
Télex : 336311

R.F.A.

Vogelsanger Weg 111
Postfach 300961
4000 DÜSSELDORF 30
Tel. : (211) 61802-0
Télex : 8588163

PAYS-BAS

Birkstraat 95
Postbus 3177
3760 DD SOEST
Tél. : (31) 2155 276 25
Télécopie : (31) 2155 265 56

DISTRIBUTION BELGIQUE

Presses de Belgique
96, rue Gray
1040 BRUXELLES

DIFFUSION CANADA

Diffulivre
817, rue Mac Caffrey
SAINT-LAURENT
QUÉBEC H4T 1N3

DIFFUSION SUISSE

Office du Livre
Route André Piller, 39
CH-1720 CORMINBŒUF

Paris • San Francisco • Düsseldorf • Londres • Amsterdam

Achevé d'imprimer le 26 novembre 1990 sur les presses de l'Imprimerie «La Source d'Or»
63200 Marsat - Dépôt légal : 4e trimestre 1990 - Imprimeur n° 3827

Classement dans vos rayons	
Microprocesseurs	Intégrés
Systèmes d'exploitation	Applications graphiques
Langages	PC et PS/2
Applications techniques	Macintosh
Traitements de texte	PAO CAO DAO
Bases de données	Atari/Amiga
Tableurs	Divers

Amstrad
Jeux d'action

Voici un livre destiné à tous les possesseurs de consoles AMSTRAD, anciennes ou nouvelles versions, qui vous propose de programmer vous-même vos propres jeux d'action en BASIC.

Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation relatives au son, au graphisme haute résolution, aux couleurs...

Une méthode d'apprentissage originale du BASIC qui exploite un grand éventail d'outils qui vous seront très utiles pour développer vos propres logiciels de jeux !

Squash
Blitz
D.C.A.
Trace
Slalom
Ramasse-miettes
Tank
Alphabet
Atterrissage
Chasse au canard
Micropède
Numérix
Exocet
Crabes
Casses-briques
Poursuite
Robots
Parachute

0706 1190 58 F

9 782736 107062



SYBEX 6-8, impasse du Curé, 75018 Paris
Paris • San Francisco • Düsseldorf • Londres • Amsterdam

Amstrad Jeux d'action

SYBEX



Document numérisé avec amour par

AMSTRAD CPC

MÉMOIRE ÉCRITE



https://acpc.me/